KONAMI

METAL GEAR SOLID 4®

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

官方完全攻略简体中文译本



前 言

在长达3年半的开发工作后，Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 终于和广大玩家见面，我希望你们都喜欢这个游戏。在我制作MGS2的时候，我就想把这个系列终结了。但玩家都想继续体验并对这款游戏有更全面的理解，于是我制作了MGS 3——继而却被请求把这个系列继续下去，所以终结篇只好以第四部作品的形式完成。我把所有东西都封装进这第四部作品中了，虽然这仍然是MGS系列故事，但是在MGS 4之前发生的所有事件都会在这部作品中作一个交代。

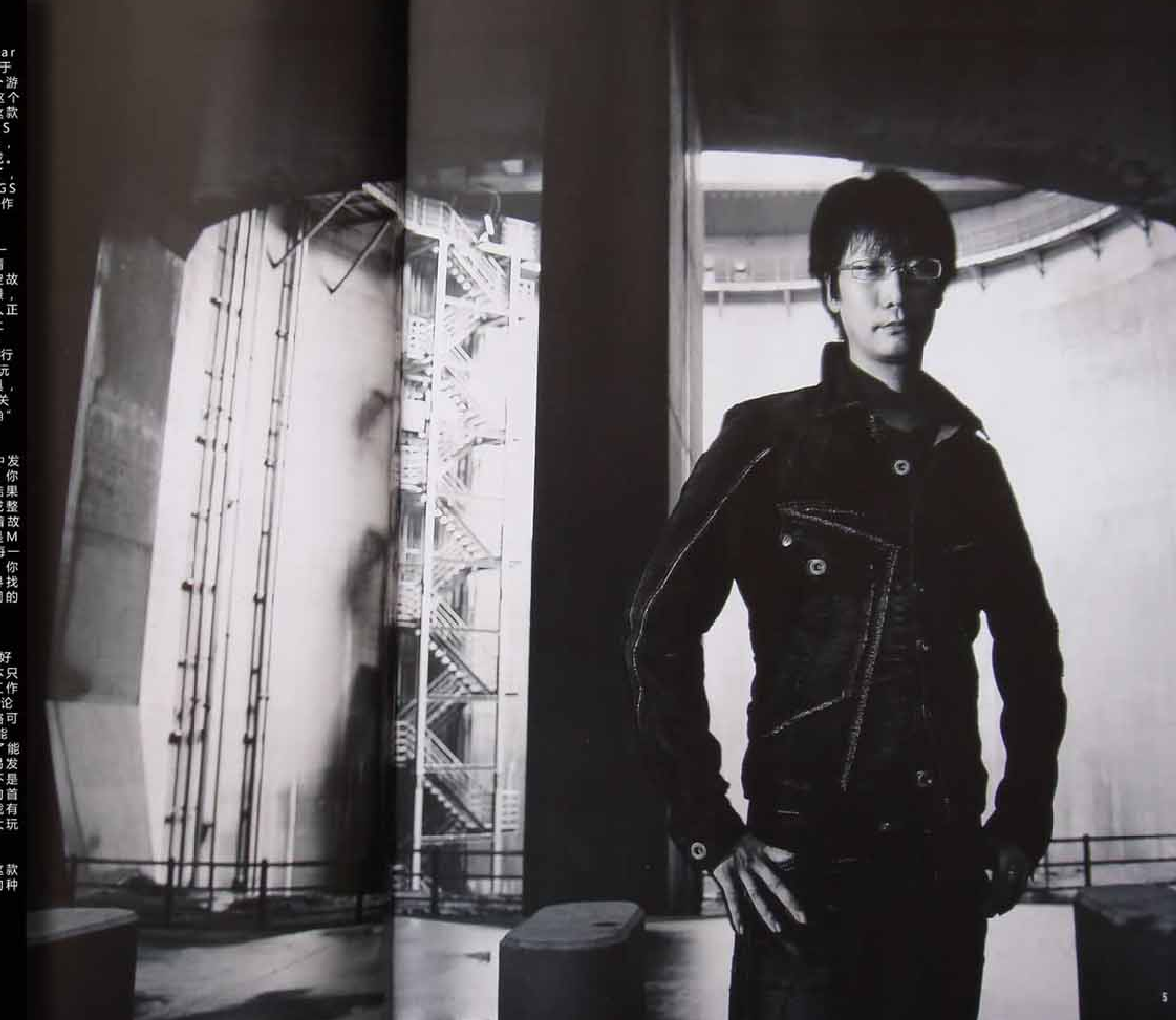
MGS4中提供了许多完成任务的选择——除了电影般的过场动画（用以交代故事情节），在实际游玩中，只有玩家才能决定故事应该怎样进行和完结。在某些特定场景，玩家可以选择潜入并过关，或直接与敌人正面交火。可能有些玩家会想：怎样才能让Snake 做潜入这种事？那你可以试试让Snake 躲藏起来，在十分必要时才采取行动——因为Snake肯定会这么做。有些玩家可能会仔细研究沿路获得的武器和道具，并认为只有与PMC士兵交战才是行动的关键。实际情况是在这游戏中，没有“正确”或“错误”的过关方式。

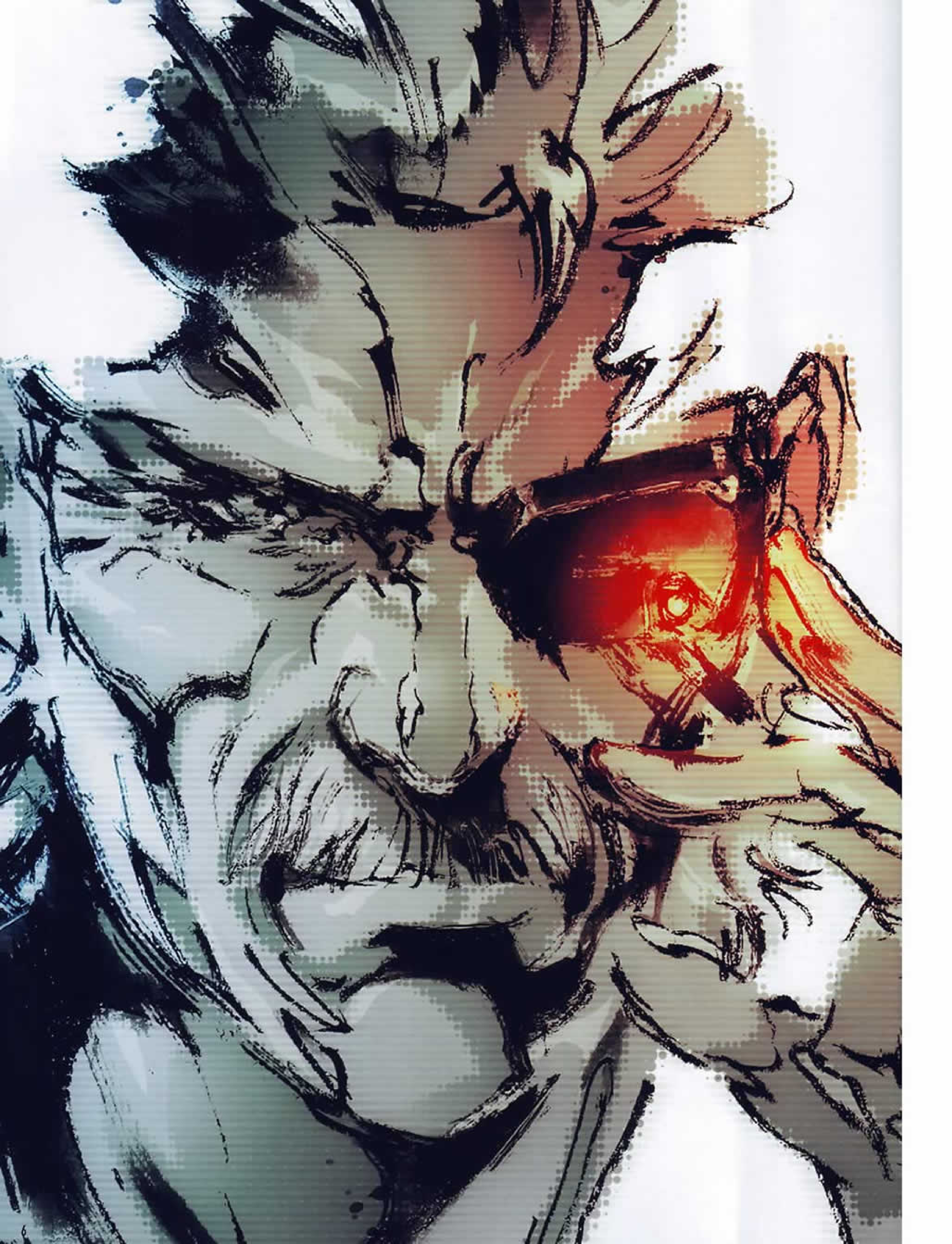
在第一次玩MGS4时，你只能对在游戏中发生的事件作出反应，即当有事件发生时，你必须马上做决定。你不会知道这样做的结果会怎样，而这种情况会一直持续到你完成整个游戏。虽然玩通MGS4的同时也意味着故事的终结，但是作为一个游戏，这才只是MGS4的开始。一旦你掌握了在游戏中的每一步行动，并大致了解下一步应该怎样做，你就可以尝试挑战更高难度的游戏模式或寻找故事中未被发现的秘密，更可以探求不同的完成任务的策略。

本攻略是Piggyback和Kojima Production共同编辑的，并由MGS爱好者们无责任翻译成简体中文。此翻译版本只以翻译练习为目的，与广大玩家和翻译工作者交流。此攻略免费首发于ps3ol.com论坛，任何组织欲转载请注明出处。本攻略可以加强你对Snake最终任务的理解，并能丰富你的MGS4体验。整书编辑都是为了能让你更好的享受这款游戏，且不会无故揭发故事中的秘密而让你得不到惊喜。我并不是指本攻略没有包含游戏秘籍，这款攻略的首要使命是要帮助你将游戏通关，并对游戏有一定程度的了解和掌握，这样做是对广大玩家以及本游戏的尊重。

我真诚希望你们能够尽情享受我制作的这款游戏，并在本攻略的帮助下体验游戏中的种种激动。

小岛 秀夫





游戏系统解析

redyellowblue @ps3ol
terrense @ps3ol
zhyxd @ps3ol

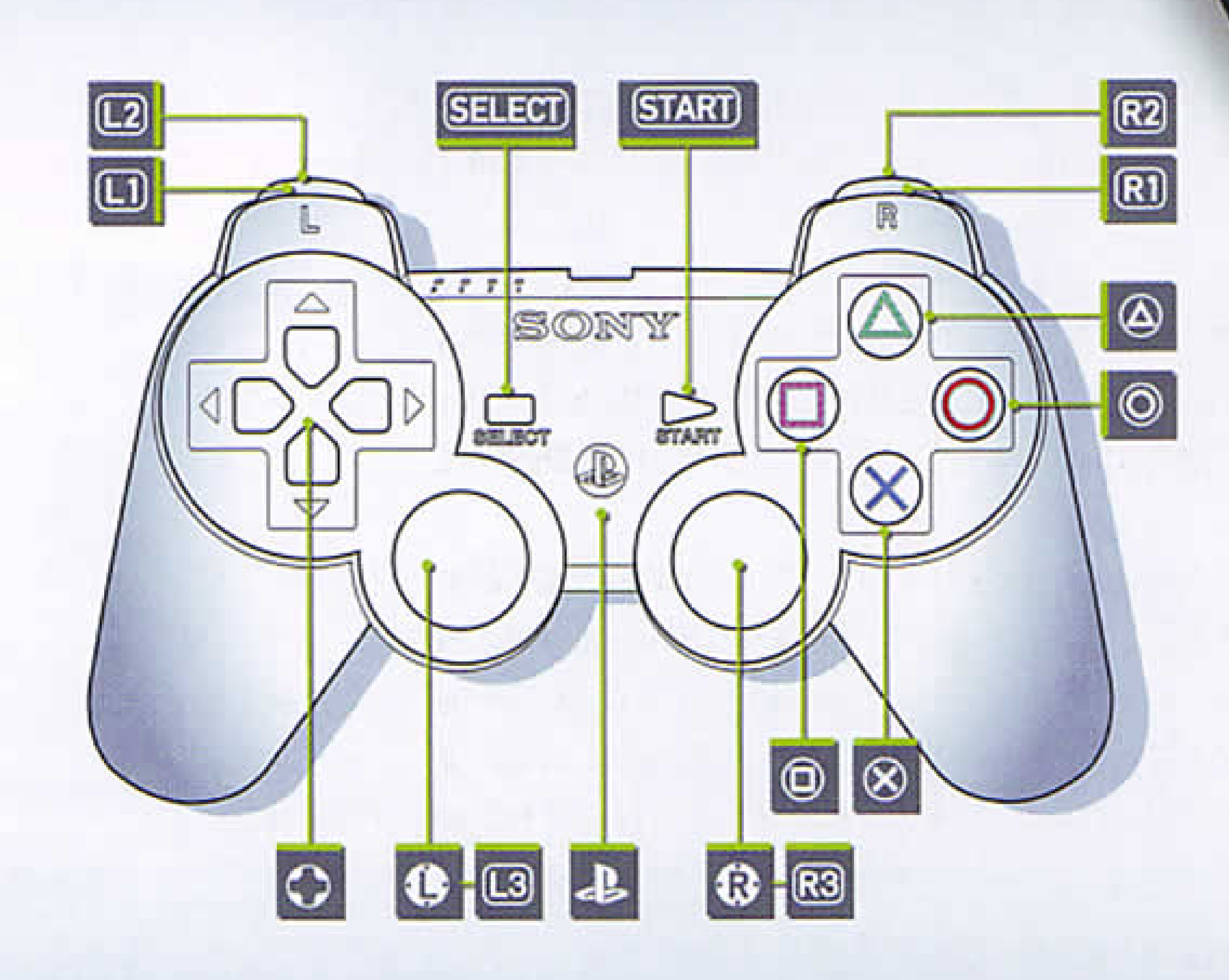
译



BASICS

COMMANDS

PLAYSTATION 3 CONTROLLER



按 键	菜 单 选 择	游 戏 中
Ⓛ	移动光标	移动 Snake（轻推为较缓慢且安静的行走，推到尽头为跑步）
Ⓡ	滚动地图	移动镜头/准心
✥	移动光标	使用观望镜或 Solid Eye 的电子望远镜模式时放大/缩小画面 在 FPS 模式时微微向左或向右倾斜（只有在站立或蹲下姿势时有效）
⊗	返回 在武器菜单中交换武器 在道具菜单中交换道具	短按蹲下 长按趴下 跑步状态时翻滚
◎	确认	装填子弹 无线通讯对话时，结束当前语句并跳到下一句对话（同时跳过字幕）
△	在暂停菜单中改变地图视角（当可用时） 在武器菜单中购买弹药	使用特殊动作（当 △ 和特殊动作图标出现在屏幕上时） FPS 模式（当武器瞄准时） 无线通讯对话快进
□	在武器菜单中卸下武器 在道具菜单中卸下道具	开启或关闭自动标准
R1	放大地图（当可用时）	当按住 L1 时，开枪射击；使用 CQC（收起武器时）
R2	缩小地图（当可用时）	按住不放时显示武器菜单
L1	在相应菜单中查看武器或道具 在 Drebin 便利店查看收据	武器瞄准
L2	在武器菜单中进行自定义	按住不放时开启道具菜单
R3	在暂停菜单地图画面的目的地和目前位置间跳转	将镜头恢复到面向正前方的位置 当按住 L1 时改变武器的左右位置（使用猎刀时无效）
L3	-	-
START	主菜单（在片头画面中）	开启暂停菜单 暂停过场动画（选择“Skip”可以跳过过场动画），结束无线通讯对话
SELECT	-	显示摇杆键位说明或开启无线通讯装置 Codec（只有在选项菜单中“SELECT Button Function”设置为“Use Codec”时有效）
PS	-	-

游戏画面屏幕显示

典型的游戏画面如下图（图1）所示。

1 **生命槽：**代表 Snake 的身体健康状态。如果生命槽减到0则游戏结束。

2 **精神槽，压力指数：**代表 Snake 的心理状态。低精神槽和高压力指数会削弱 Snake 的格斗能力，尤其在武器瞄准方面。

3 **警报表：**当敌人发现了 Snake 时警报表会出现在屏幕上方，同时警报响起，敌人会主动搜寻并攻击 Snake。警报表会从Alert变到Evasion，然后是Caution，最后消失。敌人的攻势也随之减弱。

4 **Solid Eye 雷达：**只有 Solid Eye 激活时才可用。指示在雷达范围内所有移动物体包括生物和机动工具的相对位置。雷达中的光圈越明亮，说明 Snake 发出的噪音越大。周围的移动物体——甚至老鼠或鸡——也有类似的光圈指示。当 Solid Eye 没激活时，取而代之的是一个简单的指针，指针上的红圈代表目的地。

5 **拟态指数：**Snake 的当前拟态等级，指数越高越好。当敌人被特定地区中发生的事件吸引时（如 PMC 部队在与当地反叛势力交火），指数颜色为蓝色。这通常说明敌人不太容易察觉到你。如果他们在主动搜寻周边动静，指数颜色则会变为桔红色——这也暗示你行动要倍加小心。

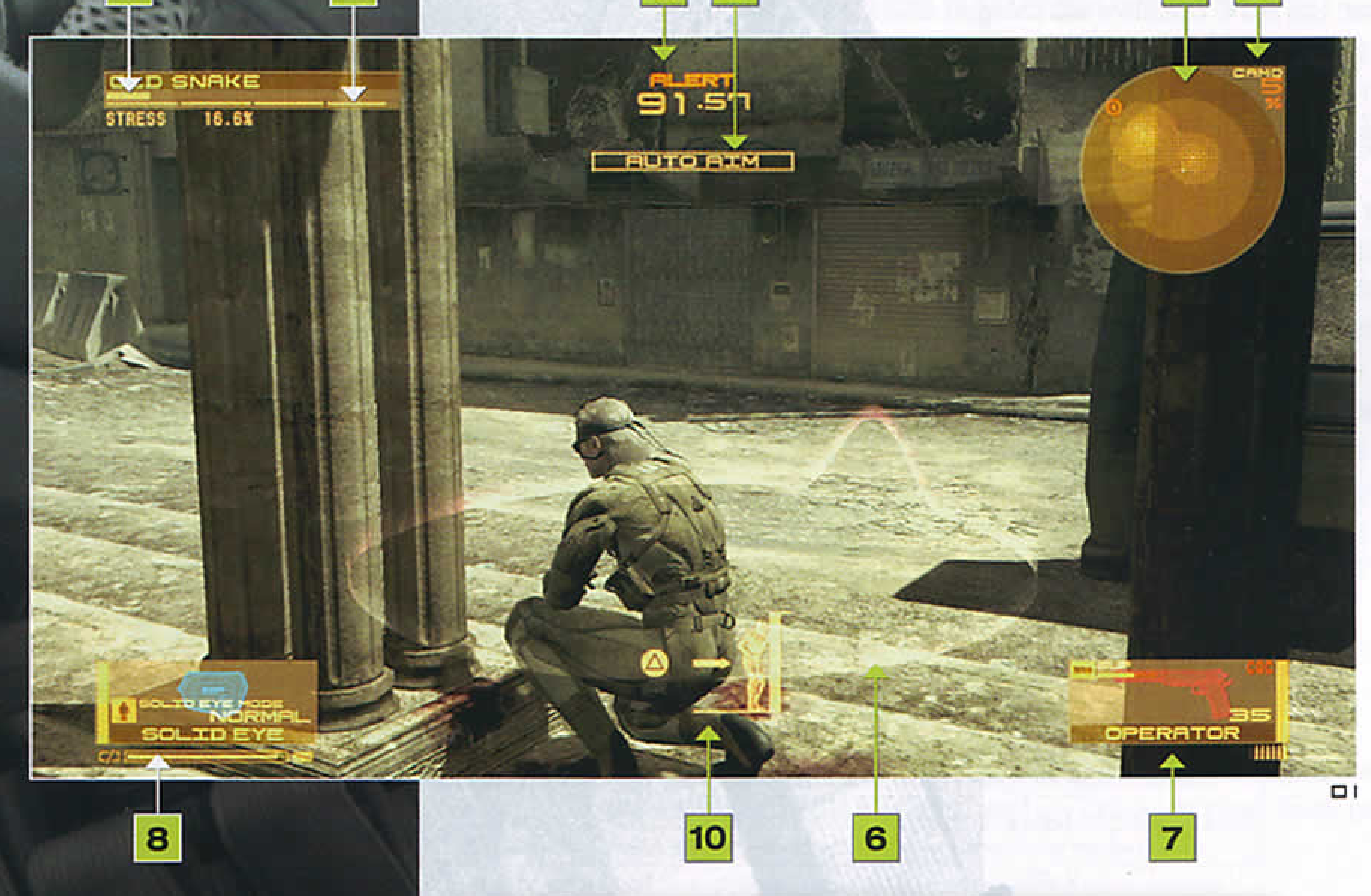


图1

6 **威胁感应圈：**指示周围移动物体（士兵、机动工具）的接近和位置。波动越大，说明移动物体离得越近。

7 **武器信息：**显示当前使用的武器及其信息。

8 **道具信息：**显示当前使用的道具及其信息。如果该道具需要使用电池，剩余电池电量槽会显示在此窗口下方。

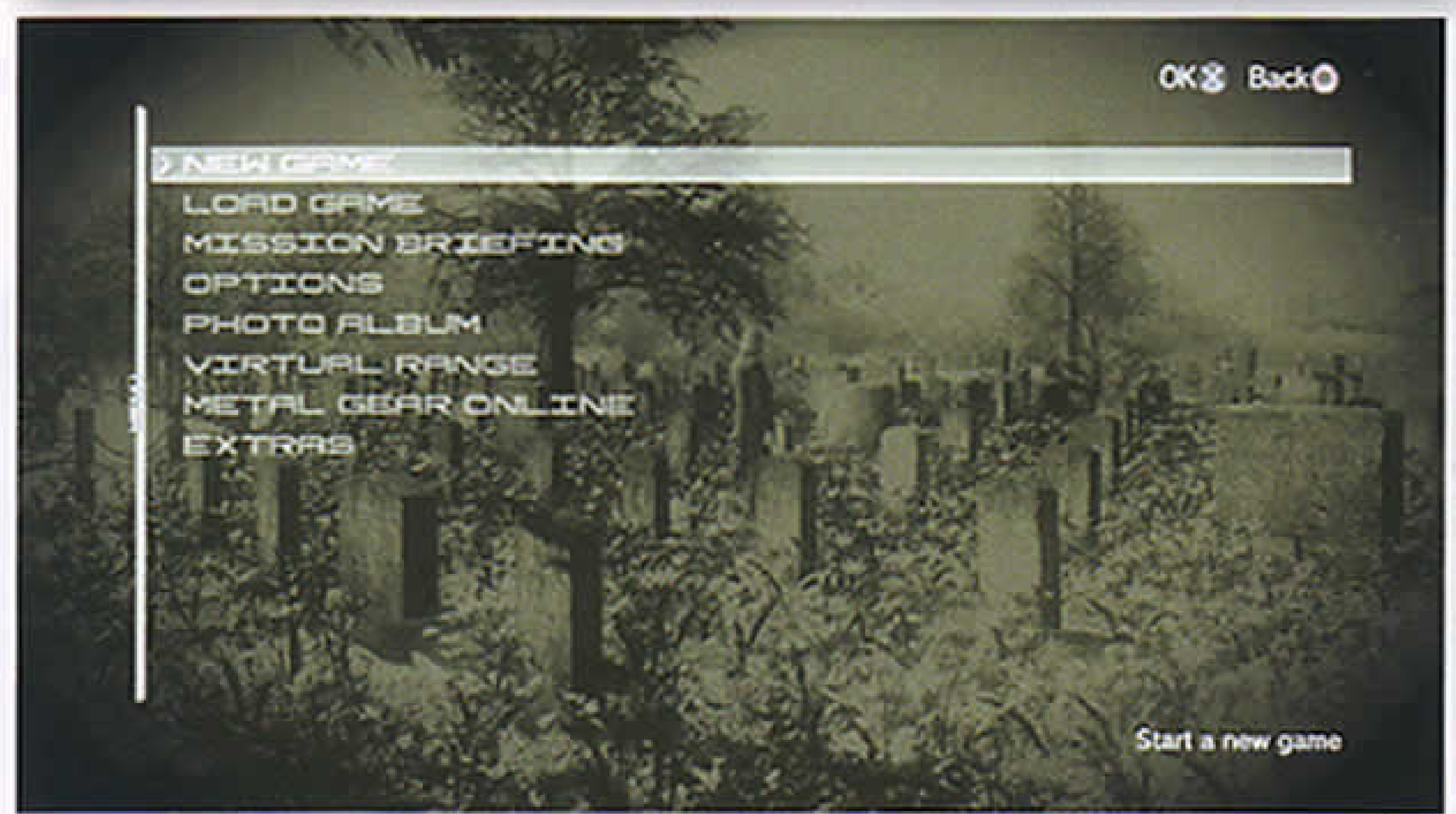
9 **自动瞄准：**当自动瞄准被激活时就会显示这行文字信息。

10 **特殊动作：**当你可以使用△做出特殊动作时，相应的图标就会显示在这个位置。

菜单

主菜单

在片头画面按下 START 键打开主菜单，如图4所示。主菜单中有如下选项：



02

New Game：从4个游戏难度中选一个进行新游戏。

Load Game：载入进度选项。除了会列出所有你保存在 PS3 硬盘上的记录外，还有能够帮助你回忆的游戏截图、记录日期。如果你将光标停留在某个记录上一段时间，还会有额外信息显示，其中包括游戏总时长，和一段叙述故事发展的文字。

Mission Briefing：你可以通过这个选项观看所有你在游戏中已经通过的任务解说过场动画。要观看任务解说动画，你必须提供任意一个游戏记录，如果你不提供游戏记录，则只有第一个任务的解说动画可以看。

Options：通过这个选项你可以根据自己的喜好更改 MGS4 的游戏设定等选项，多数选项通过字面和画面底部的说明即可理解其内容。只要你是想"玩"这个游戏的，你就会发现基本上你要更改的项目都集中在 Control 页面中（自定义游戏控制）。

Photo Album：相册功能可以让你浏览在游戏中用相机拍下的所有照片，只要你在游戏中获得相机后就可以拍照。我们会在本攻略最后的"特典"章节中花大篇幅介绍这一部分，但是我们强烈建议你在第一次通关前不要阅读"特典"部分……

Virtual Range：虚拟训练所选项提供了一个虚拟空间和训练用人偶，可以让玩家练习使用武器、道具，以及 Snake 多种多样的行动方式，包括 CQC 技巧。选择 Start with saved data 可以读取游戏进度记录，使用进度中获得的所有武器道具；选择 Start without saved data 则只能使用最基本的武器和道具。

Metal Gear Online：多人联网模式。本模式的专属章节在第132页。

Extras：重申一次，本特典模式将在本攻略的最后一章专门介绍，一次都还没通关的玩家可以先不去理会这个选项。



暂停菜单

在游戏过程中按 START 键进入暂停菜单，如图3所示。本作中地图被整合在暂停菜单里，且附带图例。暂停画面中还显示了当前天气、温度、



03

风向风力（画面右上方）。需要注意的是有一些暂停画面中的选项只会在 Act 1 的特定地点出现一次。

Codec：开启无线通讯画面。你可以通过这个选项联络 Otacon 咨询建议——用左摇杆调节频率然后按下 ○ 键进行通讯。随着故事发展，可以和更多联系人进行无线通讯。你还可以自己尝试寻找新频道（这已经是 Metal Gear 系列的传统了）。

Weapons：你可以在这里改变游戏中可供使用的武器（游戏中按住 R2 出现的武器菜单中的武器）。使用十字键浏览分类，在画面中央选择需要的武器，然后将其编入到左边的面板中。最多同时可以编入5种武器。当前选中项目的详细信息显示在右边。你会发现所有的枪械弹药被用不同的图标来分级，它们总共被分为6个等级。其中 S 为最高级，然后从高到低排列为字母 A 到 E。按 L1 可以查看相关武器的详细背景资料。当你可以进入 Drebin 便利店时，你还可以用 L2 键改装枪支，用 △ 购买弹药。

Items：Item菜单的使用方法和Weapon菜单相同，在中央画面中选择需要的道具，然后编排到最多8个的面板中。按 L1 键可以查看其他相关信息。

Camouflage：你可以在这个选项里改变 Snake 穿的潜行装的设定，并且装备 Command Vests，特殊装扮及整套装备。将 OctoCamo 设为 Automatic Mode 自动模式是开始游戏的最佳选择；Manual Mode 手动模式最好在玩第二遍的时候使用。更多信息请参考第20页的说明。

Drebin's Shop：进入 Drebin 便利店购买武器，升级部件和弹药。在里面购物很简单——用十字键选择，然后按 × 进入结帐画面。Drebin 便利店在之后的攻略中会有更多说明。

Briefing：简要说明。这是 Snake 所有动作的说明演示菜单，附带图片以帮助玩家理解每一个动作。其中也涵盖了附件的使用，如 Metal Gear Mk.II.

Options：与片头主菜单中的功能设置选项相同。

Save：保存游戏进度。Metal Gear Solid 4 使用记录点系统，即每到一个游戏阶段，系统会自动生成一个临时记录点（要注意此时游戏进度仍未被储存到硬盘上，必须使用 Save 选项才能真正保存进度）。当你记录游戏进度时，只有在最后一个记录点之前的信息会被记录，之后的所有武器、道具等都无法保存。

类别	动作	按键指令	注释
移动	行走/跑步	左摇杆	轻推为行走，重推为跑步。
	蹲下/趴下	×	站立时，按一下×为蹲下，按住不放为趴下；蹲下时，按一下×为站立，按住不放为趴下；趴下时，按一下×为蹲起来，按住不放为站立。
	匍匐	左摇杆	轻推摇杆为蠕动，重推可匍匐爬行。
	蹲下移动	左摇杆	轻推摇杆为蹑足蹲行，重推为蹲跑。
	移动镜头	右摇杆	360 度调整镜头视角。
翻滚	前翻	×	跑步时按×即可前翻。
	翻滚后趴下	按住×	前翻时按住×不放即可在前翻后立刻趴下。
	侧翻	按住 L1 + 左摇杆 + ×	按住 L1 瞄准，然后推左摇杆到要翻滚的方向，按下×即可侧翻。趴下时也可以做这个动作。
	翻身	△	趴下时按一下△可让 Snake 翻身仰卧，再按一下翻回趴下的姿势。仰卧时可射击和扔手榴弹。
悬挂	抓住边缘	△	靠近平台边缘时按△可悬挂在边缘上。
	悬挂中移动	左摇杆	悬挂于边缘时可用左摇杆操纵 Snake 左右移动。
	下落	×	按×可从悬挂姿势中下落。
	抓住攀爬点	△	下落过程中按△可抓住攀爬点或梯子。
	上爬	△	悬挂中按△可上爬。
靠墙	靠墙	△	面向墙按△可贴靠在墙边，再按一下离开。
	沿着墙移动	左摇杆	靠着墙时用左摇杆可靠墙移动。
	窥探	左摇杆	在墙的边缘时推摇杆即可把头探出边缘窥视。
	突袭	按住左摇杆 + 按住 L1 + R1	在窥探时按住 L1 可使用武器瞄准并按 R1 进行射击
攻击	射击	按住 L1 + R1	要用武器射击，按住 L1 进行瞄准（如果开启了自动瞄准则目标应该已被自动锁定），然后按 R1 开火。如果当前装备了手榴弹之类的道具，按住 L1 然后使用右摇杆调节投掷角度，按 R1 进行投掷。
	手动瞄准	右摇杆	用摇杆手动瞄准目标。
	肩视角转换	R3	当使用手动瞄准模式时，按住 L1 瞄准，按 R3 可调整镜头在 Snake 左右肩的位置。
	瞄准模式	□	切换自动瞄准和手动瞄准 模式。自动瞄准模式激活时，屏幕上会有文字显示。
	调整瞄准镜	按住 L1 + △，按十字键上或下	使用带有瞄准镜的武器时，按 L1 瞄准，然后按△切换到 FPS 第一人称射击模式，使用十字键的上或下放大或缩小瞄准镜屏幕。
	装填子弹	○	按○可给武器上弹。
	FPS 模式	按住 L1 + △	按住 L1 瞄准时按△可切换到第一人称视角，Snake 仍然可以自由移动，但是移动速度则大幅减慢。
	侧斜身体（FPS 专用）	十字键左或右	向左或右斜侧身体。
CQC 近身格斗术	摔倒敌人	左摇杆 + 按住 R1	使用右摇杆靠近敌人后按住 R1 可将敌人摔晕在地上。
	揪扯	按住 R1	靠近敌人时按住 R1 可揪扯住敌人。
	缴械	按住 R1 + R1	揪扯住敌人后再按一下 R1 可敲落敌人手中的武器。
	挟持	按住 R1 久一点	当使用单手武器时，靠近敌人并按住 R1 不放即可挟持敌人。如持双手武器 Snake 则会将敌人撞退几步。
	掐喉	按住 R1 久一点，然后 R1	挟持住敌人后，再按一次 R1 并按住即可掐住敌人的喉咙另其窒息。
	摔倒挟持的敌人	R1，然后左摇杆 + 按住 R1	挟持住敌人后，推动左摇杆同时按 R1 可将敌人摔倒在地上。
	使挟持的敌人窒息	蹲下时 R1，然后左摇杆 + 按住 R1	蹲下时把敌人挟持住后（站立挟持敌人后也可按×蹲下），推动左摇杆同时按 R1 不放，Snake 就会把敌人按在地上直至其窒息昏迷。
	割喉	按住 R1 久一点，然后 △	挟持住敌人后按一下△可以把敌人喉咙割断，彻底杀死敌人。
	人肉盾牌	按住 R1 久一点，然后 L1	挟持住敌人后，按住 L1 可将人质作为肉盾并按 R1 举枪射击。使用肉盾时无法使用切换 FPS 模式且不可移动。
吸引敌人	敲墙	△，然后 R1	当靠墙时按 R1 可以敲击墙壁发出声响以吸引注意。
	扔弹壳	按住 L1 + R1	操作方法与扔手榴弹一样。
	装死	△	趴下时按△可以装死。或被打趴倒地时不做任何动作，效果一样。
	放置 Playboy 杂志/情感文学杂志	按住 L1 + R1	在武器菜单中选取杂志，然后按住 L1 和 R1 不放，按○可翻页，松开 L1 和 R1 即可将杂志放置在地上。
装备	收集道具/装备	左摇杆	移动 Snake 碰到道具/装备后即可获得。除非该物品数量已打上限。
	选择道具	按住 L2，使用十字键选择	按住 L2 后用十字键浏览可用的道具，松开 L2 即选定道具。
	选择武器	按住 R2，使用十字键选择	按住 R2 后用十字键浏览可用的武器，松开 L2 即选定武器。
	搜寻道具	按住△然后放开	拉起一具尸体或昏迷的敌人然后松开，通常都可获得一些道具。
	持枪劫持	L1	蹑足接近敌人的身后然后按 L1 举枪对准敌人。
	搜身	L1，然后 △	当你持枪劫持住一个目标后，移动到目标的身前然后按△即可搜身。当屏幕上出现提示时再按一次△即可获得物品。
小道具	迷彩变色	-	靠墙不动或趴下静止不动，迷彩系统即会自动调整身体颜色以融入周围环境中。
	感应威胁	-	蹲下不动或趴下不动即可激活威胁感应圈。缓慢蹲行或者匍匐前进不会影响感应圈。
	Solid Eye	L2 + 十字键	在道具菜单中选择 Solid Eye，按住 L2 不放即可使用□，△和○来选择它的 3 个模式。

*由 terrense@ps3ol 翻译自 MGS4 The Complete Official Guide，首发于 ps3ol.com，转载别处请注明。

难度等级

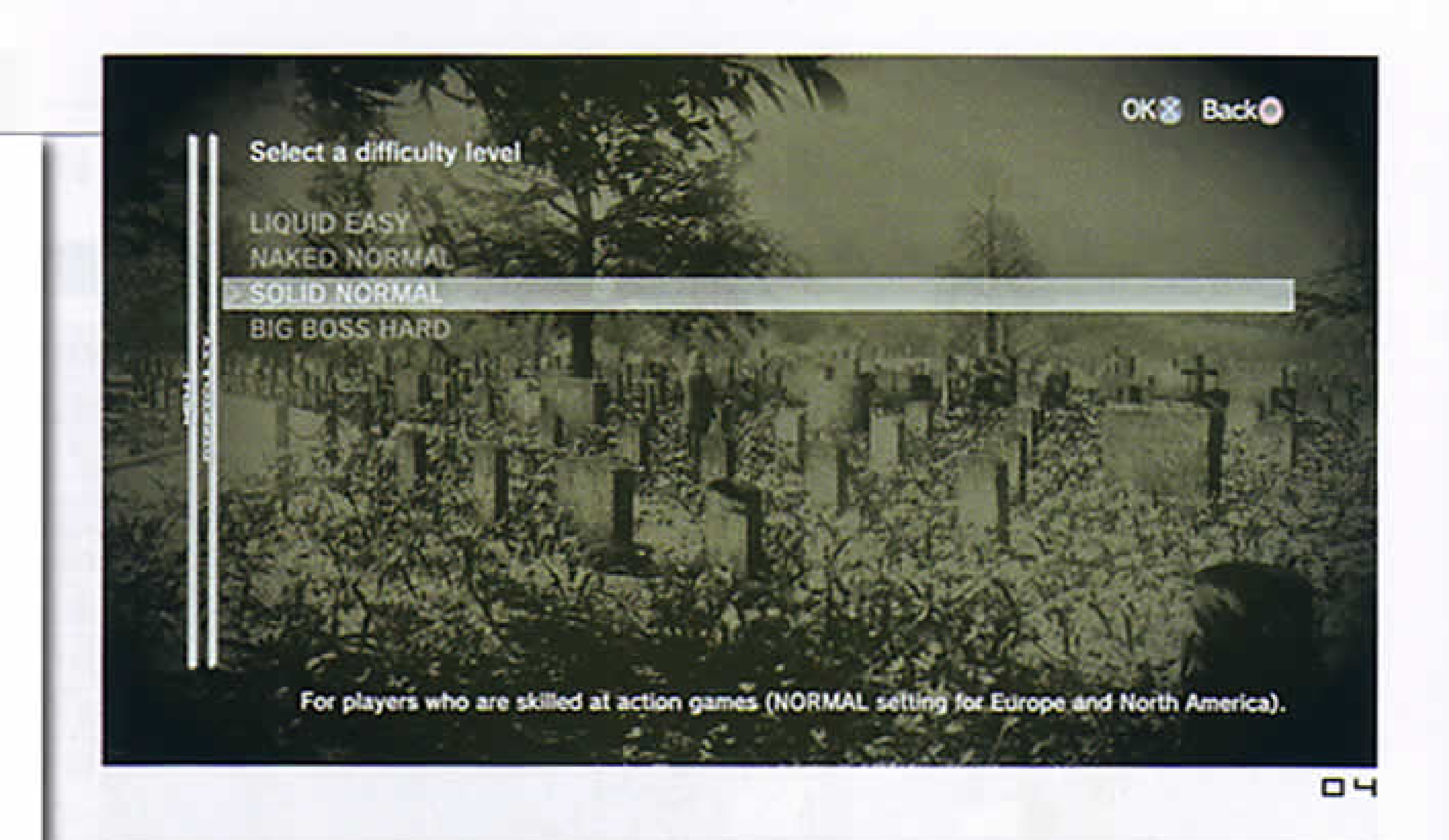
在 MGS4 中一共有四个难度等级，玩家在开始新游戏时可以选择游戏难度，如图4。

LiquidEasy（最简单）：这是最低的难度，建议从来没玩过动作游戏或缺乏自信的玩家尝试。这个模式很适合玩家开始熟悉游戏，之后可以挑战更高的难度。

NakedNorma（简单）：比最简单模式要求度高一些，比较具有挑战度，不过不会使玩家感到难度太高或沮丧气馁，适合对合金系列不熟悉的玩家。

SolidNormal（普通）：这是预设的游戏等级，如果玩家有玩过合金系列的前几代作品，此难度设定具有挑战性，并将适合玩家尝试第一次通关。

BigBossHard（难）：所有设定有所提高，相当具有挑战性，尝试此难度的玩家需要对 MGS4 的游戏过程有相当的了解，要掌握敌人的习性。在此设定下的游戏重点会偏重于隐藏行踪而非正面冲突，很适合通关后再度需求更刺激性挑战的玩家尝试。



04

当游戏难度增加时，以下的游戏设定会相对的变化：
- 可找到的物品减少
- 敌人与我方的士兵掉落的物品减少
- 随身可携带的物品减少
- 随身可携带的弹药大幅度减少
- 敌人的命中率和防御力提升，而同时 Snake 的防御力下降
- 敌人变得更敏锐，更难对付



CONTROLS

在担心 PMC（私人庸兵）和战场的种种危机之前，先要学习熟悉手柄操控。根据玩家的游戏年龄，熟悉基本操控可能只会花分钟到小时的不等，但是要熟悉每一个细节的动作或特殊动作会需要更长的时间。不过不要担心，因为花些时间做准备可以省去很多不必要的挫折。我们可以理解你的心情，想马上进入游戏开始享受，不过看看下面的基本教学会使你更容易上手。

控制 Snake

移动

推动左摇杆即可控制 Snake 跑步，轻微推动左摇杆可以让 Snake 行走或匍匐。由于跑步会发出声音，玩家需要注意此游戏的重点在隐藏踪迹。虽然跑步可以使玩家脱离争斗或危险的状况，不过最好还是在确定附近没有人的情况下再跑动。当玩家站立时，按X一次就可以进入蹲下状态，一直按住X会进入匍匐状态。从匍匐状态恢复站立需要按住X，按一下X会恢复蹲下状态。玩家会发现整个游戏过程大多数时候需要以匍匐或蹲下的姿势前进，因为匍匐是最隐蔽的行动方式，而蹲下移动既可以隐藏行踪又可以保持一定的移动速度。这样的行动方式其实有格外的好处，因为会使 Threat Ring（危机感应圈）和变色迷彩起到最大功效（这两个项目的会在之后的章节里分析）。

最好的隐藏效果是匍匐前进，在匍匐的状态下轻微推动左摇杆，因为这样的缓慢移动不会减少迷彩的效果，不像其他快速的移动方式。在匍匐的状态强力推动左摇杆可以爬的快些，不过敌人会发现你的可能性也增加了，同时会减少10%的迷彩效果。匍匐前进的另一个好处是 Snake 可以在匍匐前进的同时拆除和得到安放在地上地雷等物品。

CROUCH / CROUCH-WALK





WALK / RUN / CREEP









在跑动时按 × 可以做出翻滚动作，在翻滚的同时按住 × 可以在翻滚结束时立刻进入匍匐的状态。这个技巧可以使你越过窄小的间隔断层或越过低矮的障碍物。特别是在下楼梯或从高处落下时，这个技巧可以帮助你迅速达到下层，在战场上躲避子弹也非常凑效。

按住 L1 时，将左摇杆推向左或右，再迅速按 × 健可以横向翻滚。如果是在匍匐时作横向翻滚的动作，Snake 会在地上向左右滚动。

当匍匐时按一下 △ 可以变成躺着的状态，面向天。再按一次 △ 即可恢复成匍匐状态。在有危机的情况下，按住 L1 可以使 Snake 在地上瞄准敌人，躺着的姿态也可以丢出手雷等物。

当 Snake 走到建筑物等的边缘并且跌落时，按 △ 可以使他抓住房檐吊在墙边，如果你缓慢操控 Snake 走到边缘，他会自己也会做出这项防止跌落的动作。当 Snake 吊在墙上时，左摇杆可以使他向左右移动，按 × 便会松开手落下，如果落下在敌人身上会把敌人压昏，按 △ 可以使吊在墙上的 Snake 重新爬上去，但是上面需要有足够 Snake 立足的空间。

将身体贴在墙上是隐蔽行踪的重要动作。面向墙时，按 △ 可以使 Snake 靠在墙上。当玩家启动变色迷彩时，靠在墙上保持不动一会儿会使迷彩自动调整颜色，与背景相辅。靠在墙上时，可以用沿着墙边左右走动，当走到墙角时，可以用作遥感控制 Snake 探头窥视转角的情况，并且可以按住 L1 瞄准开枪。

道具的使用

使用物品前需要先把该物品携带在物品装备栏中，最多可以放入8个物品（要进入道具菜单，按 START 暂停游戏，选择 Item）。按住 L2 使游戏暂停并显示物品栏，然后通过十字键或左摇杆浏览物品列，（如图2）。被选择的物品会有简单的使用说明和物品解释。恢复体力和气力的物品需要在装备栏选择该物品时按 ○ 使用。其他器材性物品例如 Mk. II，则在选择该器材后松开 L2 即可。一次只可有一项在使用的物品。

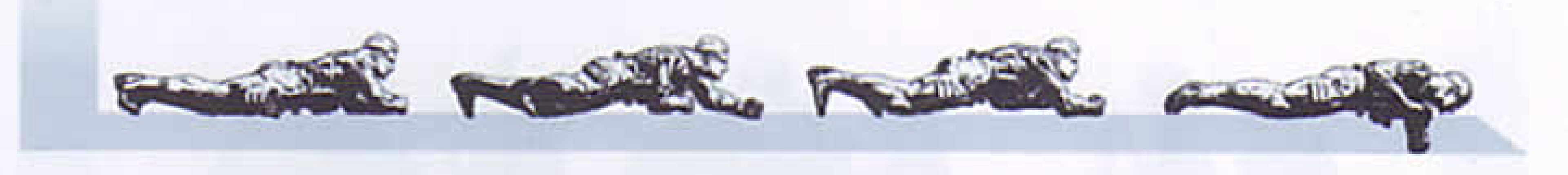


01

Ration
Military-issue portable MRE (meal ready to eat).
Restores Life and Psyche when eaten. Open the item window and press the OK Button to use. When equipped, the ration will automatically be used when your Life Gauge reaches zero.
RATION
NONE

02

LIE PRONE / CRAWL / SCOUT-CRAWL



PLAY DEAD



ROLL



SIDE ROLL (PRONE)



SIDE ROLL (STANDING)



KNOCK ON WALL



ROLL ON YOUR BACK



SWIM



CQC: RESTRAIN



CQC: THROW



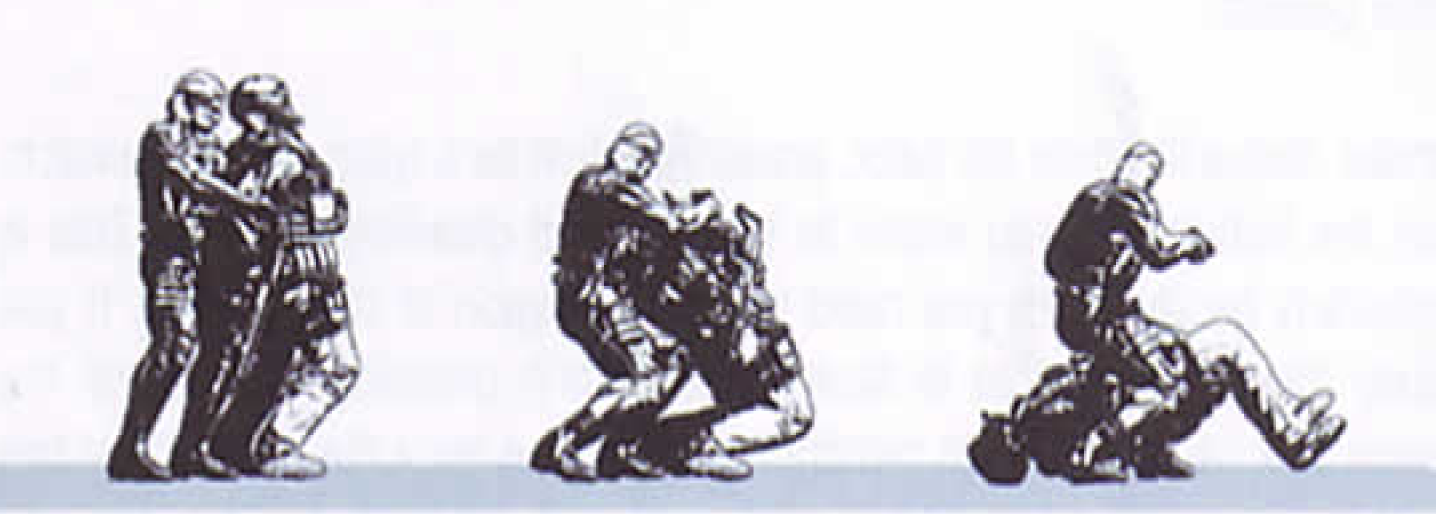
AIM WEAPON



CQC: DISARM



CQC: RESTRAIN TO THE GROUND



武器的使用

如同道具的使用方式，需要先把武器携带在武器装备栏中，最多可以装备5项武器（要进入武器装备栏，暂停游戏，选择 Weapon）。要更换武器，按住 R2 使游戏暂停并显示武器栏，然后通过十字键或左摇杆浏览武器栏，将欲选择的武器显示在武器栏后松开 R2。手持武器时，按住 L1 瞄准，按 R1 射击，按 ○ 换子弹。

按住 L1 会进入瞄准模式并显示准星，用右摇杆控制准星。按 R3 可以使准星从左肩方向移到右肩方向，按 △ 可以进入第一人称视野，如FPS游戏一样，可以大幅度提高瞄准的精准度。如果所持枪械有安装瞄准镜按 △ 便会进入准镜视野。虽然玩家可以以FPS模式移动进行游戏，不过 Snake 的速度会大幅度减慢。在FPS模式里按十字键的左右可以使视野稍微向左右偏移。按十字键的上下可以调整准镜的窥视距离。某些武器有不同的火力射击方式，玩家可以自行在武器选项里调整。



在武器选项里除了枪支，还有许多不同的武器可以选择。包括手榴弹系列，男性杂志（可以吸引敌人的注意力）等等，按住 L1 可以显示抛掷方向和地点，按 R1 将该物品抛出。而地雷，空弹夹可以用抛掷来产生声音动静来扰乱敌人的注意力。

当游戏达到一定进度，Snake 碰到武器商人 Derbin 后，很多武器可以进行改造，附加功能。关于 Drebin 便利店在第一章的攻略里会有详解。

玩家可以在 Option（选项）中开启自动瞄准这项功能。在游戏中按 □ 可以开启或关闭自动瞄准，自动瞄准开启时，会在 Snake 的头顶上出现一排字提醒玩家。

开启自动瞄准后，按住 L1 会使 Snake 对瞄准方向的敌人作自动锁定，玩家可以通过画面中显示的小红圈确定 Snake 瞄准的位置。玩家可以通过右摇杆更换瞄准中的对象，不过如果敌人躲到建筑物或遮盖的后面，自动瞄准的锁定就会消失了。

虽然自动瞄准对于面对大批敌人时很有帮助，但是建议玩家尽量少使用这个功能，因为自动瞄准不会锁定敌人的弱点，例如头部。因为在普通（Solid Normal）和难度（Big Boss）等级中，敌人的抵抗力会坚强许多，所以自动瞄准会变得很不实用。虽然刚开始游戏时手动瞄准有些难适应，不过一旦习惯了，在游戏中会有长远性的优势。

HOW TO PLAY
WALKTHROUGH
INVENTORY
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

BASICS
CONTROLS
MGS4 PRIMER

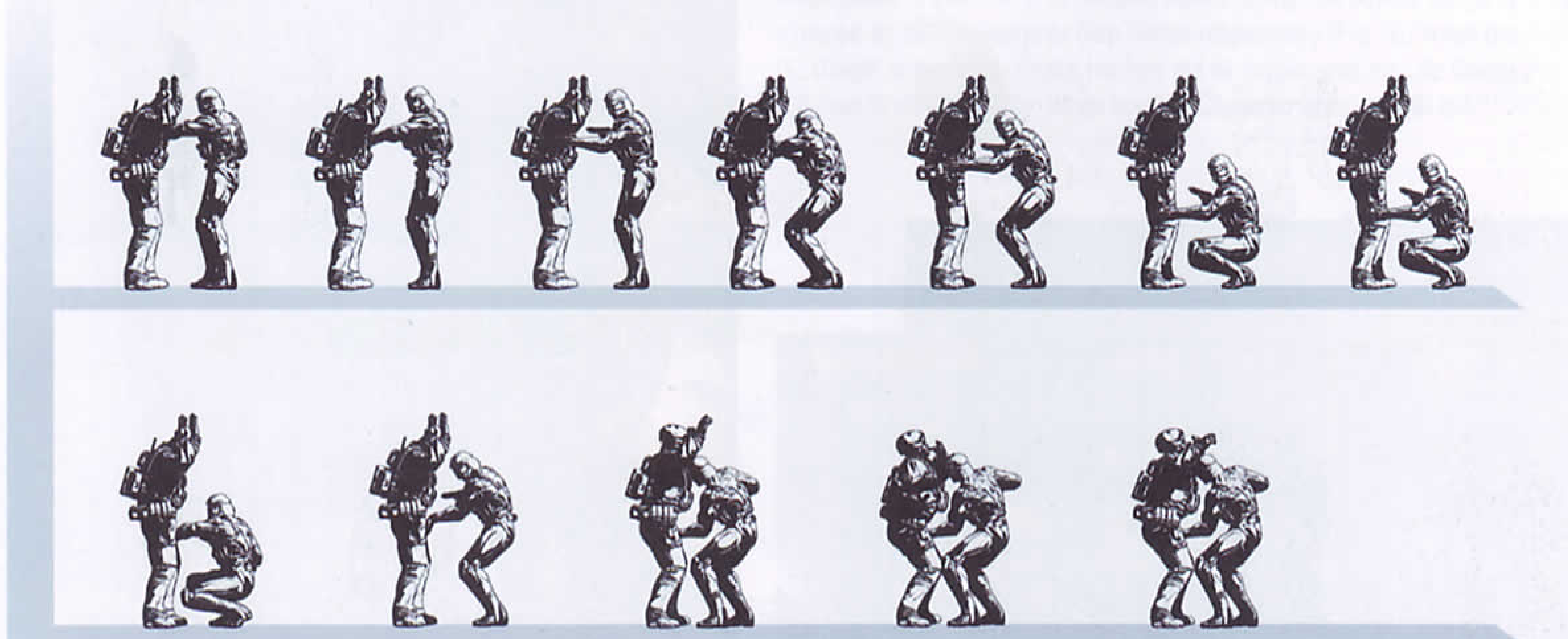
CQC: HOLD UP



CQC: SLIT THROAT







CQC

所谓的 CQC 也就是近距离格斗，这一系列的招式可以悄悄的将敌人撂倒，缴械，或挟持为人肉盾牌。CQC只能在和敌人非常贴近的距离生效，而且所能使用的招数是因所Snake持的武器而异。手枪可以出发挥CQC的最多招数，而双手所持的武器系列能配搭的CQC招数则极为有限。玩家可以参照本章节的第5页解析，或看游戏菜单中的介绍。

欲将 CQC 驾轻就熟需要花些功夫，特别是熟悉如何拿捏与敌人的距离和按键操作的准确性。游戏中有供玩家练习的虚拟练习场（Virtual Range），或在容易等级的游戏设定下上战场亲身体验。需要注意的是，不是每个武器都可以发动 CQC 的，请察看武器标志的右上角是否显示 CQC 的字样。



CQC: SHIELD



SHIMMY



METAL GEAR MK.II



Knock on wall

Disarm mine traps



视角变化

MGS4 的多视角功能是相对之前该系列的一大进步。你可以用 R3 轻松控制第三人称模式，同时你只要按住 L1 再轻点△就能立刻进入第一人称模式（如图5）

其他的可用视角还包括拐角视点和侵入视点。拐角视点会在紧贴墙壁行进时自动开启，当到达掩体边缘时继续按 L3，你就可以窥视周遭的情况和躲在掩体后开火。当 Snake 在水下潜入或通风管道里匍匐前进时，入侵视角就会进入魄力十足的第一人称视角。

05



MGS4 PRIMER

刚接触 MGS4 的人可能对游戏摸不着头脑。老玩家可以凭借以前的经验轻松上手，而不太熟悉“潜入模式”的玩家就需要遵循一条战场上的哲学了，那就是决不能轻易和敌人正面冲突。选择强行突破的朋友很快会茫然的盯着显示“Game Over”的屏幕，回想自己到底哪里出了错。其实答案就是一一全搞错了！

要想成功，你就必须牢记一条 MGS 定律：聪明的 Snake 是不留痕迹的。当你不断前行时，你会发现潜入方式比之前的系列丰富了许多，那些战术方式惊人的多样化。这一特色会让你明白你的每次行动都充满了智慧，并能充分感受到小岛秀夫先生的杰出之处。

功能模块管理

不管是在穿越巡逻线还是和敌人交火时，总共有四个模块你必须时刻注意。有效的管理这几个功能模块，能更好的节省宝贵的资源，比如说给养的合理分配，可以保证 Snake 以最佳状态面对每一次挑战。

生命模块

屏幕左上方的细槽是生命槽，如果空了的话就 Game Over！ 一般你不必每次都去注意这个生命槽，但如果生命值低的话，你会察觉 Snake 会显现的十分痛苦。当生命值下降到25%以下后，模块会不停的闪烁，而且你将听到尖锐的报警声。

01

保持生命模块的正常是至关重要的，但也不必因为生命值减少而惊慌失措，浪费珍贵的恢复物品。你可以用 Rations 和 Noodles 来恢复生命槽，但别浪费——特别是在高难度情况下。在生命模块显示80%时还使用恢复物品就猪头了。其实如果生命值不在25%以下时，你根本不用管它的。在与 Boss 交战或与敌军冲突中，你最好把携带的恢复道具在快速道具菜单中设为 Active（选中）状态，这样一来如果 Snake 的生命值快为零时，物品就会自动被使用直到耗尽为止。

还有一种生命值恢复的方法就是：找个没人的角落站在那，几秒钟后你会发现 Snake 的生命槽在慢慢的增长。当然，如果 Snake 是在卷缩的情况下会恢复的更快。要是你能找到好的掩体，那么即使是 Boss 战的情况下也可以实现生命值恢复的。更重要的是这是完全免费的，而且是高难度下的一把杀手锏。不过你必须了解，生命值的恢复速度取决于另一个功能模块，精神模块的当前状况；精神模块数值越高，恢复速度越快。（顺便提一句，如果你超过24小时没有玩 MGS4，那么你会发现 Snake 的生命和精神模块会每天自动恢复20%，当然这种事还是多少了解一点的好。）

精神模块

精神模块位于生命模块的下面，并被分为4个区域。这个模块显示 Snake 的精神状况，这会直接影响到他的表现。简单的说，Snake 精神越紧张，他的行动就会越难控制。所以，让 Snake 保持沉着冷静，需要你很好的管理这个精神模块。

精神模块也可以用恢复道具回复，比如象 Noodles；而专用的精神恢复道具，如喷雾则不会立刻提升精神值，只会暂时加快恢复速度。Cigar 也能起到同样的作用，但会消耗生命值。

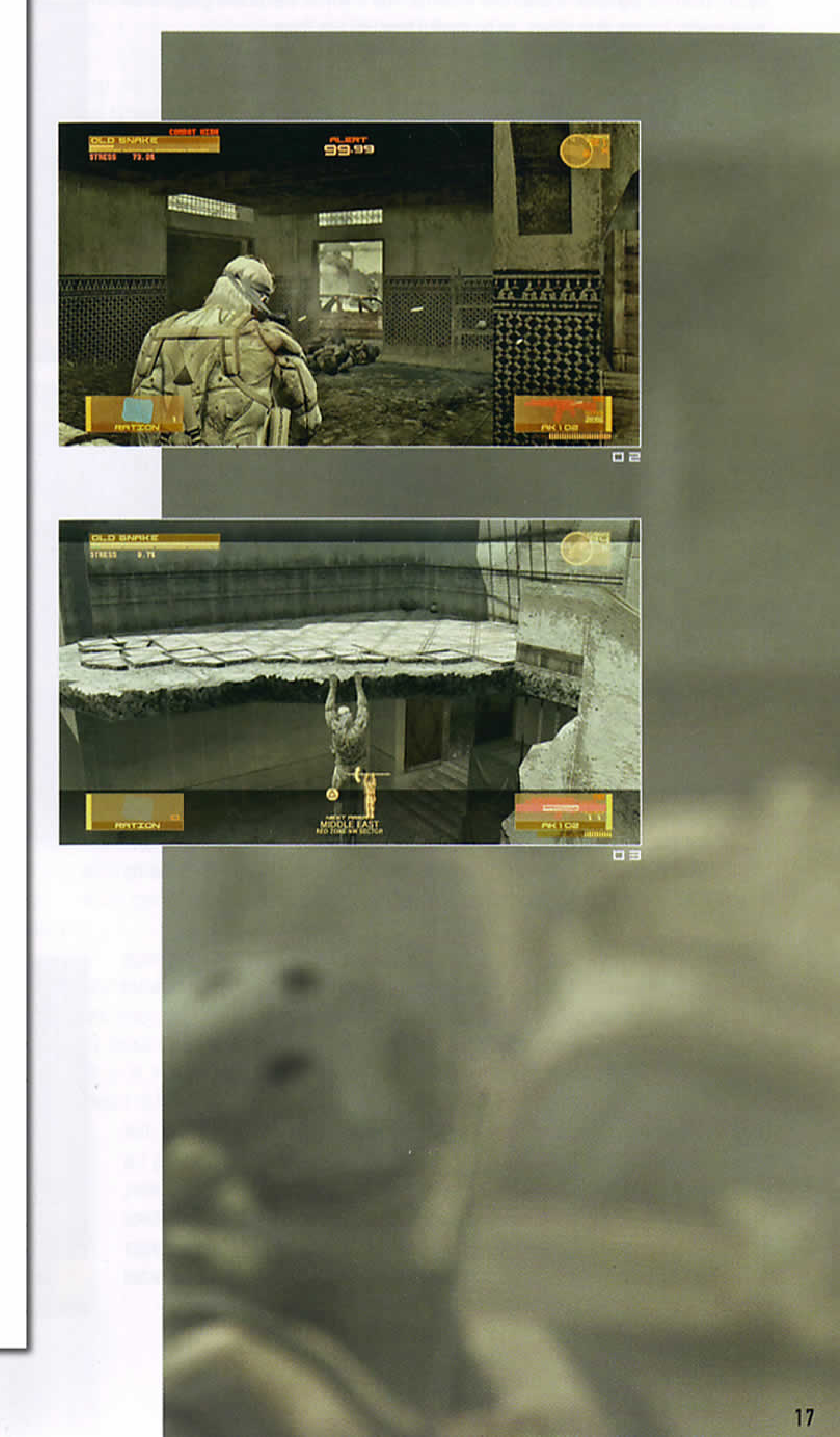
和生命值一样，精神值也可以通过休息来恢复。如果 Snake 觉得周遭环境适中（不冷不热，不干不湿，以及不觉负重太多），就会恢复的更快。你可以从 Snake 的行为举止和喃喃自语中观察到他是否觉得有什么不妥——比如他觉得自己老了，那一定是哪里出问题了，解决方法通常是一些众人皆知的常识就能搞定。要是 Snake 在水里冻的直哆嗦，那就让他从水里出来；如果他在太阳下站时间长了，就找个树阴凉快一下。

精神值下降所导致的最明显的症状就是，Snake 行动的准确性受到严重影响。也就是说 Snake 开枪的准星会被大幅削弱，在使用狙击步枪时尤为明显。当 Snake 焦虑不安时，你可以透过瞄准镜，看见他抖动的双手完全无法命中目标。药物 Pentazemin 能暂时抑制由情绪紧张而导致的颤抖，当然在平时保持好心情就更好了。

精神数值受 Snake 的情绪影响，比如说热的直冒汗，身处恶臭的环境和冻的直哆嗦的时候都会让 Snake 情绪不稳定。另外要是 Snake 随身带太重的装备的话，他也会不爽的（超过70公斤），警报拉响期间同样会加大其精神压力。当 Snake的精神值高于50%时，整个屏幕就会变红，人开始有些情绪失控。如果数值持续上升，那 Snake 就更加兴奋而难以控制。不过，如果不是身处激烈交火的状态之中，精神数值不会超过80%。

Snake 在警报拉响期间开枪100次以上，激战模式就会启动。相关提示会立刻出现在生命模块旁边（如图2）。在这个紧张刺激的环节里，Snake 的情绪值不会下降，而且所有的伤害值全部减半。但这样的好事也只是短暂的，之后的情绪反弹会很头痛。

当 Snake 潜水或攀爬的时候，氧气值和持续力值就会替代情绪值。要是氧气没了的话，Snake 的生命值就会急速缩减。而持续力耗尽后，他就掉下去了。



02

03

变色度

变色度的显示在屏幕的右上角。这一数值代表了 Snake 和当时环境色彩的吻合度。数值越高，敌人就越难发现主人公（如图4），所以 Snake 应该时刻保持高的变色度，这样就不怕被发现了。另外，蹲者，贴墙站着，以及趴着等姿势可以更快的隐身。当然，选择合适的服装也是必不可少的。

能源模块

能源模块在屏幕的右下角，它用来提示玩家 Snake 的电力还够维持多久，这对那些需要电力才能使用的物品十分重要。主人公的生命值是可以通过升级加长的，在之后我们会慢慢告诉你的。路上找到每种不同的电池都可以放到物品栏里，并以数字显示（如图5）。所能携带电池的数量，会随着难度变化而变化——难度越高，带的越少，因此能升级的项目也就更少了。如果电力不够的话，就关掉使用该电源的装备，直到电再次冲满为止。这里你需要注意有些设备极其耗电，所以请合理利用。

选择正确的装备

武器

在选择武器时，你有两个重要的决定要做。首先，有5种武器供你使用，按 R2 就会显示的（你在之前的暂停菜单编排好的），此时可以选择你现在要使用的武器（在武器菜单选定，如图6）。请注意选择武器搭配时的平衡度。一个好的组合应该是：无声武器，近距离交火需要的强力机关枪，狙击步枪，手雷和可以牵制敌人注意力的物品，如杂志。手上拿的武器，应该是你当前就要用到的（废话）。

获得新的武器和弹药有多种途径。最常见的是寻找宝盒和在战场上回收武器，不过你也可以从尸体上寻找，以及光顾 Drebin 便利店。

物品

和武器的选择一样，你也有两个决定要做：首先，按 L2 就会展示8种物品给你（你在之前的暂停菜单中编排好的），其次选择哪个物品你要用（在物品菜单选定，如图7）。同样的，8种物品的搭配也要力求平衡，但没有武器那么高。编排到快速物品菜单中的物品需注意，开始你可能很喜欢把 Solid Eye 放在使用栏里，因为这样一来你就洞察周遭的一切。然而当你熟悉了使用 Threat Ring（危机感应圈）后，你就可以用编排一些别的物品了——比如 Rations 什么的。

获得物品的方式和武器一样，只是请小心使用，别浪费哦（特别是回复体力类的）。

负重

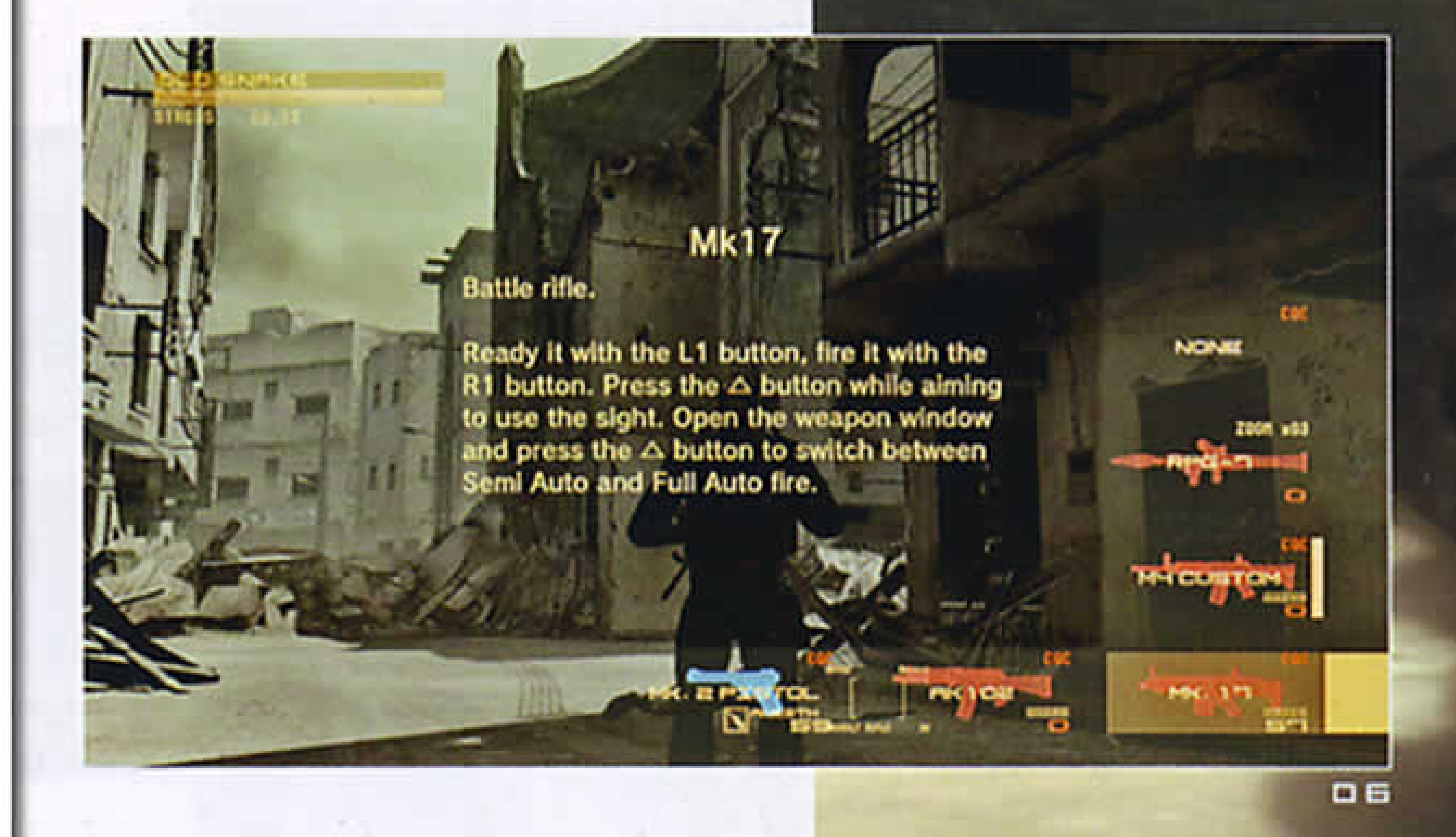
物品和武器在游戏里是有重量的。要是 Snake 携带东西（5件武器，8件物品）超过70公斤，他的情绪就会不好，其后会不断恶化。所以平时细心点，尽量不要携带超过70公斤的装备。分配所携装备时应注意轻重搭配，特别是差不多要到70公斤时。超重的情况一般只会在准备 Boss 战时发生，因为要对付 Boss，便很自然的会携带一些重型道具如火箭炮之类的。



04



05



06



07







最大限度的利用你的小道具

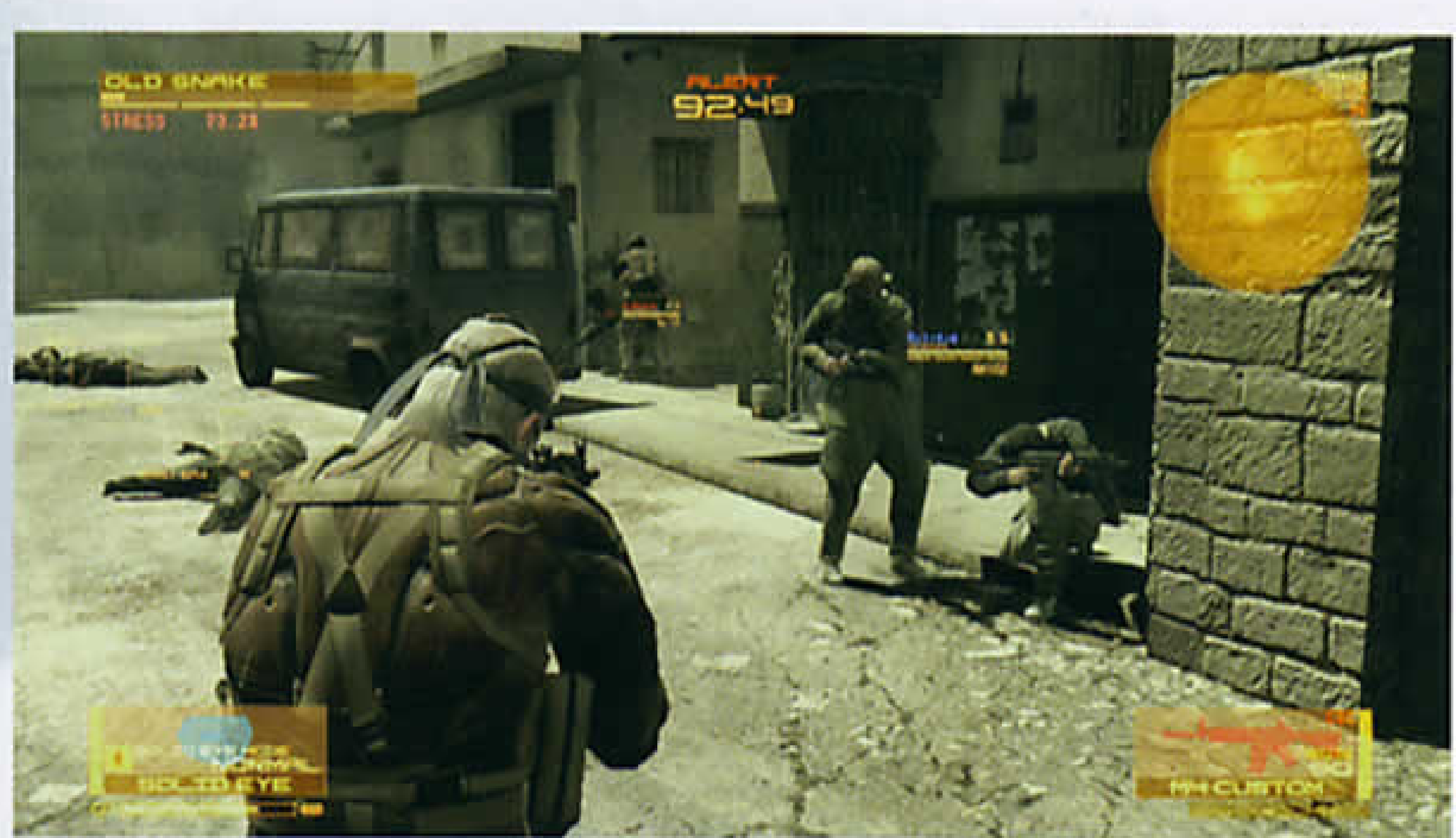
在 MGS4 里你会得到许多小配件，并遇到有趣的东西。其中一些在 Act1 里会碰到，其他的在之后的章节里会出现。这里介绍一些最常用的设备。



Solid Eye

当你第一次拿到这件物品时你会发现，这确实是非常实用的好东西。它具有 Baseline Map 雷达功能，附加有3个可选模式：普通，夜视和电子望远。

选择 Solid Eye 后，屏幕右上将会显示敌我数据，如所属派别的信息。由于在紧张的交火中会很容易误伤同伴，所以这类信息很重要。如果你不分青红皂白的乱开枪，那么你的友军会停止帮助你。更有甚者，他们可能会向你发难。相关信息是以颜色表现的。默认的金色代表你操控的角色，蓝色代表友军，而红色是敌军（如图8）。 Solid Eye 还是寻找隐藏宝物不可或缺的设备，它会在屏幕上把那些宝物用一个黄色方框框起来。



08

Solid Eye 还拥有非常直观的雷达系统，它可以感应周围的震动并反馈显示出来，其中包括敌人的声音和行动等信息。雷达可以显示你周围所有的物体，包括小动物。如果你所处的环境里有很多老鼠话，请完全无视雷达上的信息吧。

使用了特殊镜头的夜视模式，可以让你在黑暗中看得更清楚，以及发现那些隐藏在阴暗角落里的物品。有了夜视功能，你就不必为进入黑暗的小屋而忧心匆匆了。另外，如果你想观察远点的目标，启动望远模式就可以了，用十字键的上和下可放大或缩小视野。

OctoCamo（章鱼迷彩/变色迷彩）

在本作里 Snake 的变色迷彩比 MGS3 更加先进，而且增加了几个模式。自动模式是最有效的模式，在此模式里，迷彩的颜色依照 Snake 所在的周围场景自动调节。但是要使迷彩产生自动效应，Snake 需要保持静止在匍匐（如图9）或贴在墙壁的状态，静止一会，迷彩的颜色就会发生变化，并且会有一个小音效提示玩家变色过程几经完成。而且在画面的右上方会提示迷彩的效果已经提升了 Snake 隐藏的百分百比例。

在手动模式里，玩家可以选择某一种指定的迷彩效果，而且此迷彩不会自动改变去融合 Snake 身边的环境。在这个模式下，每当 Snake 到一个新的场景，玩家都需要手动调整迷彩效果，而且只限于之前已经储存在系统里的颜色，这一项目会在之后的攻略里详细解明。对于第一次游戏的玩家，建议选择自动模式。

Threat Ring（危机感应圈）

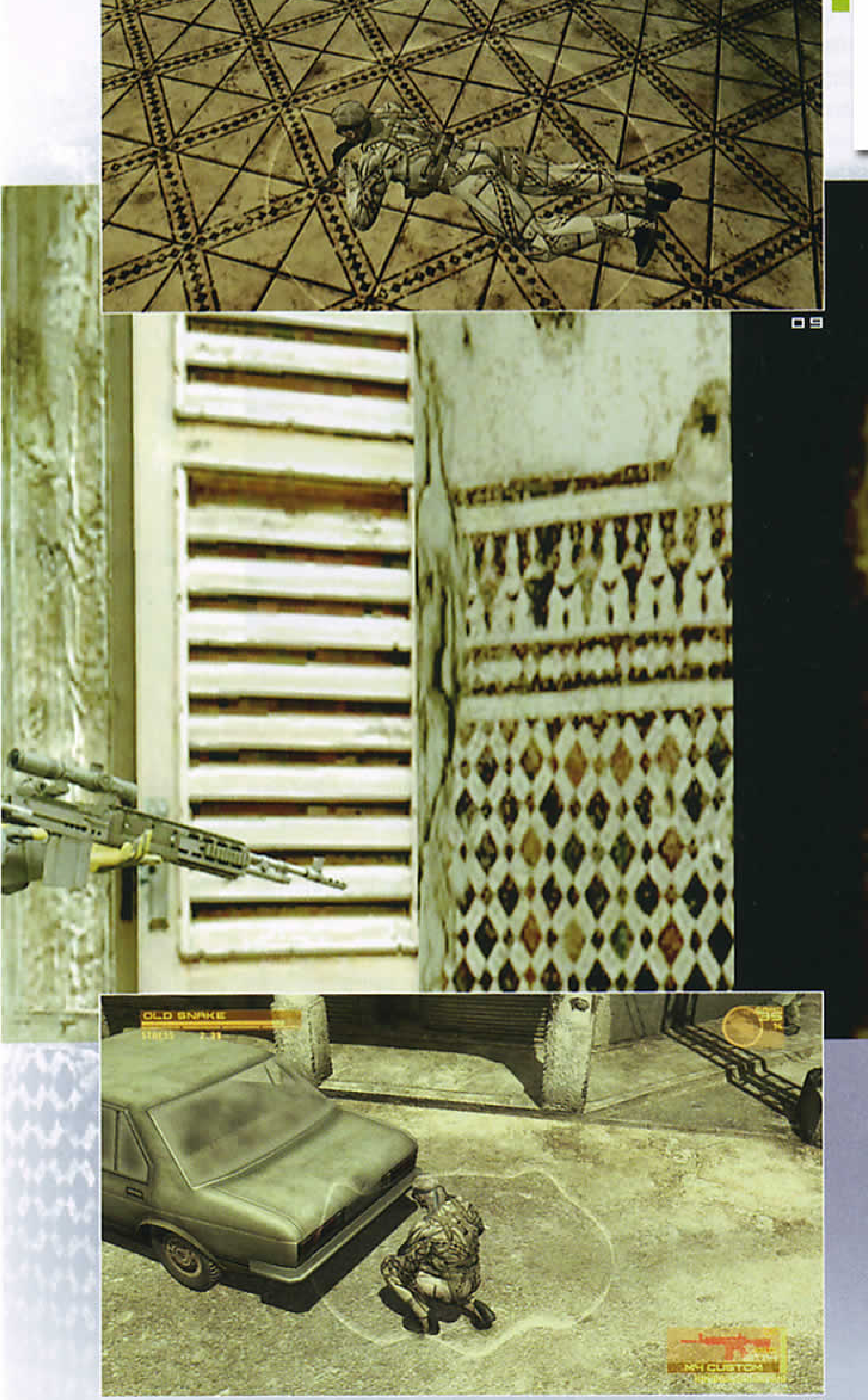
当 Snake 保持在蹲下或匍匐几秒钟后，半透明环形的危感圈会出现在 Snake 身体周围的地面。可以把危感圈理解为Snake 的直觉感应。危感圈会暗示任何临近 Snake 的人物，动物或事物（如车辆）。危感圈会以波浪的波动状态显示任何危机所在的方向。

当某人或物越接近 Snake 时，危感圈的波动会显示得越高。比如一个站在稍微远一点的士兵只会使危感圈显示一点小波浪，而当有几个人一同靠近时，危感圈会产生象群山峻岭的波动。危感圈就像雷达一样可靠，一旦熟悉危感圈，玩家可以对 Snake 的所在出境做更准确地分析。

当匍匐前进或蹲着走动时危感圈会一直保持在 Snake 周围，但一旦站起来快步行走或瞄准射击，危感圈就立刻消失。另外，Snake的精神状态会直接影响危感圈探知的准确度。精神力低弱时危感圈的范围与能见度也越小，难以辨认。

Metal Gear MK.II（马克2号）

MK.II 是一个可以自由操控的机器人，也属于道具物品的一种。用左摇杆操控它移动，按 × 可以启动隐形功能，可以不被敌人的肉眼所察觉，不过还是会被红外线感知器所发觉。Snake 可以通过遥控





MK.II 侦查地形，甚至以电击使敌人昏迷。按住 L1，然后按 R1 发动电击（如图11）。按 △ 可以使MKII在一些特定的场所环境下执行某项任务或动作，如解除爆炸物，敲墙壁来吸引敌人的注意力，开关电灯等。当用完 MK.II 后，只要按下 L2 换成别的物品，MK.II 就算是回收了。

MK.II 虽然不具有强大的破坏力，不过对于隐密型任务十分有帮助。在每大关的过场镜头里，玩家可以操控 MK.II 去收集秘密道具。而且通过 MK.II 的地形探查可以大幅度加快 Snake 前行的速度。

不过 MK.II 也还是有弱点的，Snake 在操控 MK.II 时无法预防任何的突袭，而且 MK.II 的耗电量是相当惊人的，尤其是启用隐形功能时。还有 MK.II 在遥控下能抵达的范围有限，Snake 无法在同一位置使用 MK.II 探查整个宽阔的区域。

隐藏的艺术

如同前几作，MGS4 的游戏重点在于隐藏，虽然偶而会有无法避免的冲突，但是将隐藏术练得出类拔萃对游戏的进行非常重要。有时候可以肆无忌惮的在大街上奔跑，但匍匐与蹲下行走总是最妥当的。因为就算是蹲着行走也是很显眼的，并且会容易发出声音暴露行踪，在蹲着行走时，迷彩的隐蔽指数也会大幅度下降。

玩家可以通过声音辨识隐蔽程度，如果 Snake 在木头地板上走动会发出玩家可以听得到的声音，敌人也会听到此声音。所以匍匐是比蹲着更有效的隐藏，玩家需要有耐心，在匍匐的同种时时停顿下来使变色迷彩自动调整到最适合的色彩，在匍匐前进的状态下配合变色迷彩通常可以达到65%以上的隐蔽度。当然匍匐中的危机就是 Snake 无法对近距离来突袭的敌人作出霎时间的抵抗。

观察敌人的动向是另一项重要的隐藏技巧。无论玩家多莫小心翼翼的慢慢前行，也无法避免被正面而来的巡逻士兵发现。所以躲在障碍物的后面仔细观察敌人的动向，便会得知何时该走何时该却步。以此方法，玩家可以决定是否把敌人一个一个暗暗的除掉，或是绕道而行。玩家还可以通过道具或物品作为辅助，例如 MK.II 可以帮助玩家在不被发现的情况下探测路径。

11

说到武器，没有什么能比开火时那震耳欲聋的枪声更能吸引周围武装部队的注意。因为欠缺思考所制造的枪鸣声而把敌人吸引到自己当前位置的话，即使再小心翼翼的利用迷彩装备匍匐潜行也会毫无益处。使用消声武器和 CQC 绝对有效。暴头或无声息的 CQC 奇袭可以立即让你的猎物死得不名不白，但是拙劣的技术和枪法则会让敌人有机会呼叫增援。瞄准头部射击能发挥带有麻醉效果的武器的最大功效，通常一击就可以剥夺敌人的意识。

Solid Eye Night Vision （夜视镜）可以用来有效的追踪敌人的动向，它可以观察敌人留在地上的脚印（如图12）。然而注意不要过度使用 Night Vision，因为使用它时会有很小的声响，可能会引起听觉敏锐的士兵注意。最后（仅对本章节而言，因为在之后的攻略部分我们会提供更详细具体的提示），如果你被一个看守的士兵挡住去路的话，你可以向他扔个空弹壳或在他会经过的路上放一本 Playboy 杂志把他引开（如图13）。



12



13

最大化战斗效率

所谓效率要看你的目标是什么。总的来说，如果你想达成一个敌人也不杀这个目标，你优先考虑的行动策略与你打算浴血战场，摧毁视野内所有人和物所优先考虑的策略肯定不一样。以下要点在大多数情况下都适用。

- 瞄准头部射击有奇效（射中头部通常会秒杀敌人/即刻使敌人昏迷，或对头目造成更大伤害）。

- 当被包围时，切换到自动瞄准模式可以有效地快速歼灭所有敌人（将右摇杆左右推动可切换瞄准目标）。不过自动瞄准在较高难度的游戏模式中并没有太明显的优势。

- 选择正确的位置是很重要的。例如，高势点对狙击最有利，战斗中占据便于防御的位置总能占到便宜，从一个隐蔽的位置出手将敌人无声无息的干掉是最明智的。

- 按下 R3 可立刻将镜头调整到面向 Snake 正前方的位置。趴下和操纵垒炮时也有效。

- 在战场上多帮助民兵/反叛军，尤其当他们主动请求你时（如图14），尽量与他们保持友好。不要对他们瞄准或开枪可以显示你的态度。

- 当你处于一个不利甚至危险的位置时，尤其可能受到多方夹击时，避免发生战斗。如果你不肯定此地是否安全，就先寻找便于防御的掩护物吧。

- 优先消灭对你威胁最大的敌人。你应该坚持第一时间干掉狙击手和炮手这条原则。

- 记住要经常为武器装满子弹，以防“死人抠扳机”（老外的幽默，正在慌忙装弹时被杀，武器是装填好了，人却死了无法抠动扳机），同时也为可能接踵而来的攻击做好充分准备。

- 尽可能保留珍贵的道具和弹药，把最强力的武器留到对付最强悍的敌人时用。

观察你身处的环境

在 MGS4 中到处都充满了惊讶和秘密。如果你只是一味的往前冲过关，速度完成任务然后将游戏完结，那你就错失探索游戏中纷繁复杂的环境下隐藏秘密的机会。玩这个游戏的乐趣绝大部分还是来自游戏主线以外的分支事件。其中包括探索通往目的地的另一条路线，不同的行动策略，探索隐藏物品，挑战可避免的战斗，甚至挖掘游戏彩蛋如敌人怪诞的行为或诙谐有趣却又对游戏有帮助的无线通讯对话等。

好好享受吧，这个游戏的重复游玩度是很高的！想通关一次就把游戏中的所有内容玩透是绝对不可能的！



14





攻略

Metal Gear Solid 4 是一款复杂的包含许多特色的游戏，因此我们也花了许多心思为这样一款游戏制作了配得上它的内容丰富而编排严谨的攻略书。我们理解你很想马上就投身到游戏中而不想仔细阅读我们即将要说的话，但是请相信：花上少于5分钟的时间就可以帮助你最大限度的使用本攻略并更好的享受 MGS4 游戏。

在稍稍吸引了你的注意力之后，我们这就开始精华部分的解说。

- Metal Gear Solid 4 以 Acts（行动）来划分游戏章节，因此本章也以此为依据来编排。在每一个 Act 攻略的开头我们都附上一张本行动的总览地图，而整个地图又被划分为若干个小块，它们会在之后的几页内进行解释。

- 在攻略中，左页展示了放大后并标有图示的地图小块，同时还附有游戏截图。我们相信很多玩家都不希望在第一次玩 MGS4 时通过攻略获得太多的帮助，因此本攻略中的这些“左页”的作用便是只提供必要的攻关提示，绝无剧透，绝不揭示任何游戏秘密！

- 在放大的地图小块中标有详细的道具/装备位置，以方便有收藏癖的玩家使用。有一点值得一提的是：地图上的道具并不是每次重新游戏都不变的，其中有一些会根据你目前拥有的装备以及所选游戏难度的不同而变化。因此你在参考地图的时候，肯定总是会发现有一些地方并不太正确，而这是绝对正常的。

- 右页的内容是专门为打通 Big Boss （困难等级）所写的，但是其中的所有建议也适用于其他几个难度等级——或许你只会遇到攻略中提到的少数几个敌人，或许有些地方并没有攻略描述的那么具有挑战性而已。在第一次玩 MGS4 时不可能把所有游戏秘密都解锁，而我们在攻略中提供的建议则是完全能够帮助你把这个游戏以最高难度“完美”通关的。当然，我们也不怀疑你有能力在第一次玩就把一些游戏秘密给解锁了……

*或许有少数几页并不会按照上述情况来编排，但是这并不影响你阅读，我们保证！

写给玩第一遍的玩家

在你第一次玩这个游戏时，我们强烈建议你爱怎么玩就怎么玩，不需要太过参考我们提供的攻略，尽管享受故事情节，使用任何你想用的武器，采取任何你觉得行得通的战术，爱怎么闹就怎么闹。当你玩通了第一遍，你就可以尝试一下我们提供的种种攻略建议了，甚至可以试试“完美通关”（如果你总是很好奇的话，我们现在就可以告诉你，所谓完美是指——不触发任何警报，一次都不死，一个敌人也不杀，一个回复道具都不用，一个特殊道具都不用，通关时间小于5小时。而且你目前还不能选择所有的游戏难度……很抱歉的说，这并不是你马上就能够开始做的事）。

总体来说，我们偏向于“潜行”方式来玩这个游戏，以提供所有潜行行动的建议为义务和责任，因为只有这样才能得到最好的通关后奖励。但是我们必须要提醒你——在不告诉你任何游戏秘密的基础上——要解锁某些秘密，其条件是非常苛刻的，想象一下吧：所谓一个敌人也不杀，不触发任何警报 -_- 在第一次玩就想达成这两个条件的任何一个（或是同时达成它们，甚至更多），然后想到处炫耀，这绝对不是一个好主意。


MIDDLE EAST

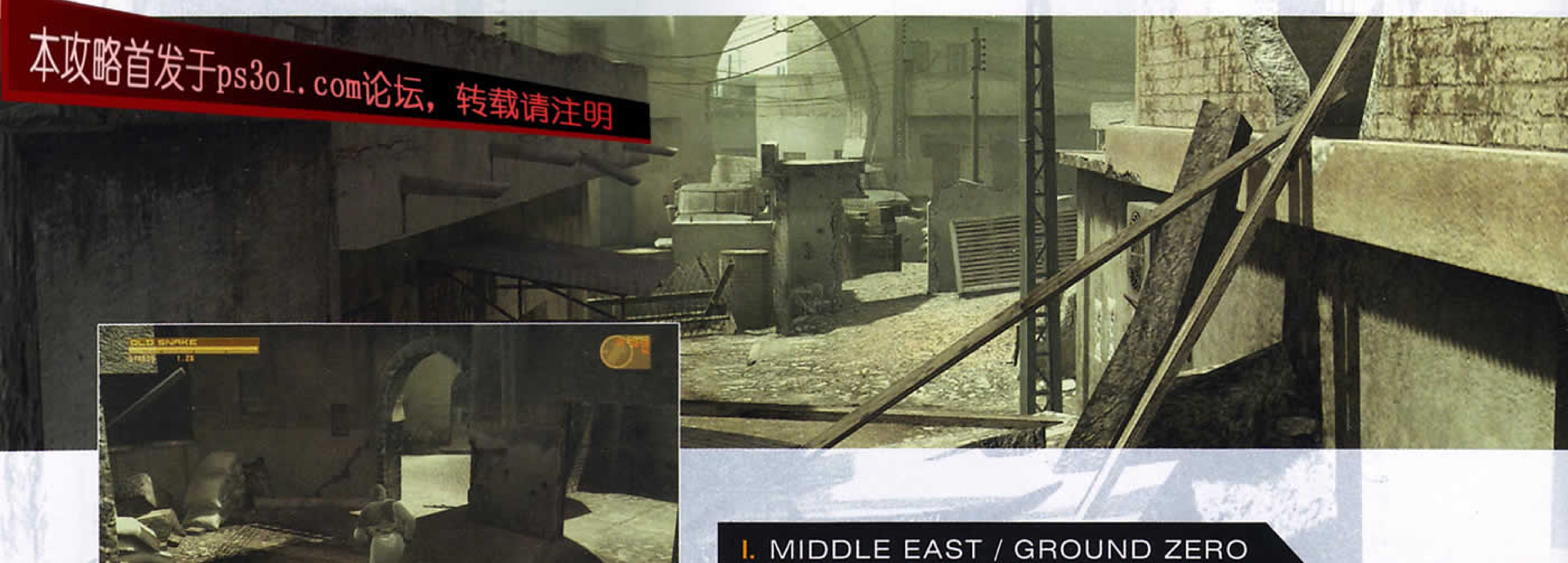
ACT 1: LIQUID SUN

terrense @ps3ol
redyellowblue @ps3ol
shinobimz @ps3ol
lottepai @ps3ol
jamcat @ps3ol

译制



MIDDLE EAST / OVERVIEW
1 GROUND ZERO
2 RED ZONE: NW SECTOR
3 RED ZONE
4 MILITIA SAFE HOUSE
5 URBAN RUINS
6 DOWNTOWN
7 ADVENT PALACE
8 CRESCENT MERIDIAN
9 MILLENNIUM PARK



和 Gekko 交锋是无益的——在现在这个阶段你还没有足够的条件摧毁它们，而且即使你尝试这么做也不会得到任何奖励。反而避开它们，从街道小巷中穿越战场来得更好。目标是进入上图所示的门。穿越这道门就可以触发过场动画了。



以防你没有留意 Otacon 的提醒，请不要忘记打开暂停菜单，进入武器和道具菜单中把必要的武器和道具编排好。在行动时按住 L2 或 R2 即可快速选取需要的装备，在《游戏系统解析》一章里有关于如何编排武器和道具的详细解说。至于现在，编排装备时为即将入手的 AK102 预留一个空位吧。

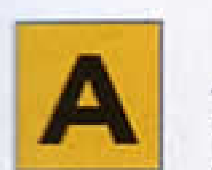


在 MGS4 里到处都藏有道具和武器。当你看到在游戏一开头的卡车底下有个 Ration（军用干粮）时，你的搜寻本能应该马上就被激发出来。操纵 Snake 爬到卡车底下取得游戏中的第一个道具吧！

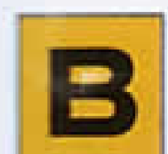


注：任务 1 解说

Metal Gear Solid 4 被总共划分为5个“Act”，每一个 Act 的开头都有一段过场动画用以解释 Snake 的任务目标，同时揭示故事的种种关键。Act 1 的任务解说和之后的那些不同，你必须在游戏片头的主菜单中才能够观看到。虽然这完全取决于你，但是我们建议你在摆脱了 Gekko 之后，不如先保存游戏进度，退回到片头观看一下这个任务解说。这样做能够帮助你更好的理解为什么 Snake 会在中东追踪 Liquid，以及2014年的世界背景是怎样的。



爬到卡车底下直接取得 Ration，然后挤到下一辆卡车底下继续游戏的片头介绍。如果你在这个开头的地区停留，那么 Snake 会被强制操纵前进——所以你要是因为某些理由必须要停下来的话，别忘了把游戏也暂停（START 键）。由于本作的操作与 MGS3 有很多不同，你也可以趁此机会熟悉一下本作的操作。



捡起 AK102，然后向左或向右行走，你就会触发下一个过场动画。我们建议你向右边移动，这样你在作下一步行动前就能处于最好的地理位置。注意你选择的方向是会在过场动画后保留的，今后也会有许多这种情况发生，请紧记。

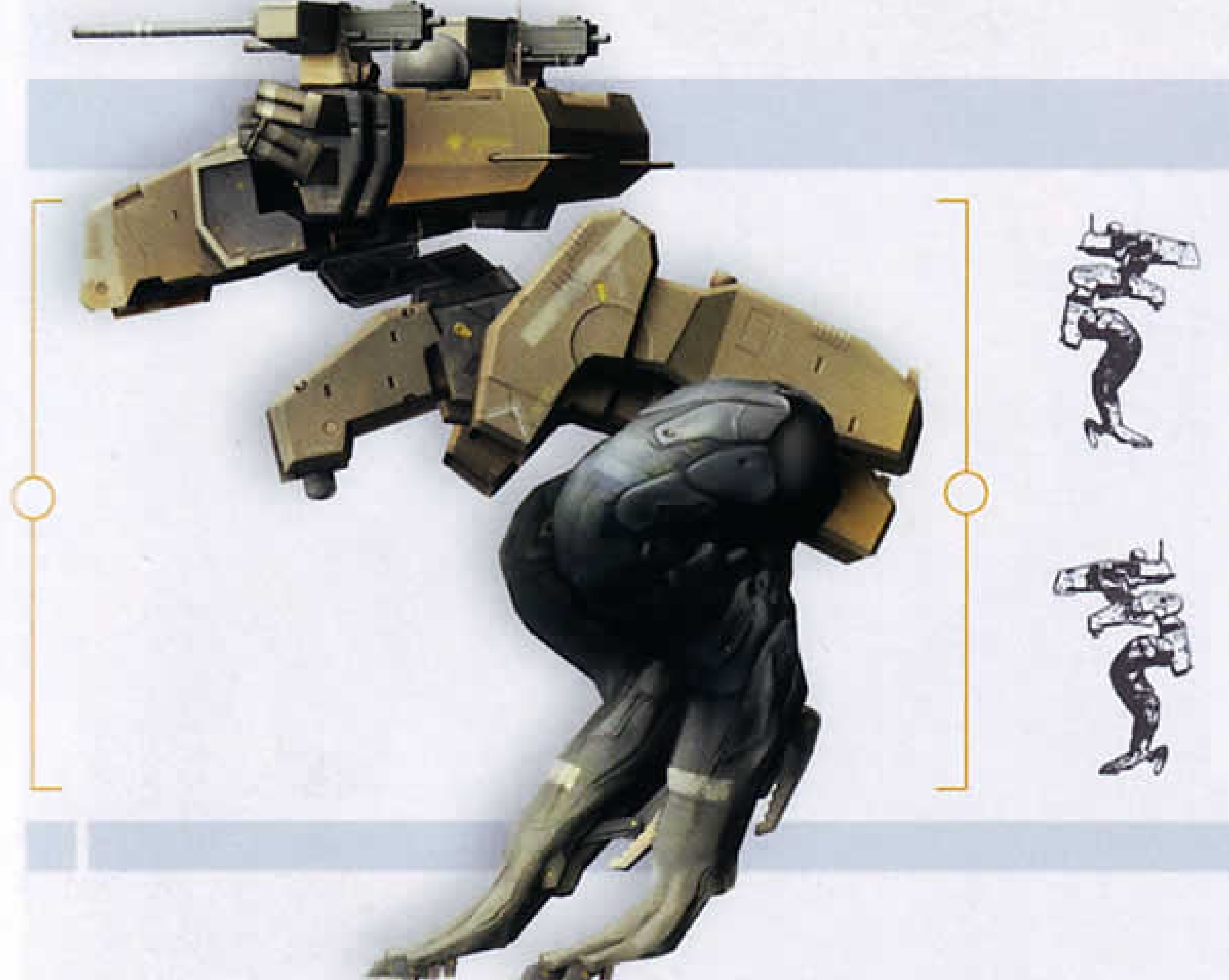
沿着街道反退出来，随着 Gekko 的肆虐继续上演，赶紧操纵 Snake 远离它们，在前方有一条向右拐的路，那里有一堵破墙，跑进去吧。到达有个士兵站在门口的地方时，稍微停留，等待外面的 Gekko 走过。当它背朝门的时候从它背后蹑足溜过去，穿越街道，然后进入下一间屋子。穿过这做支离破碎的建筑，进入下一间被炸烂的屋子。你可以从窗口向外窥探，贴向墙按 Ⓐ。在这里面等待直到你左边的 Gekko 走开，然后冲向出口——只要做一个U字型转弯，拐进刚才 Gekko 站的地方就可以了。整个过程应该不超过30秒。

候选策略

除了遇害的士兵掉落的 Ration 和弹药，在这个区域其实没有什么值得感兴趣的东西，因此也没有必要去研究候选策略。不过，总的来讲，你可以走任何一条你高兴的路，只要你在狂奔到下一个掩护点前能够耐心等待 Gekko 离开就行。想达成“不触发任何警报”条件通关的玩家注意，引起 Gekko 警戒是不计算在引发的警报中的。

■ 记住：如果你的道具中选中了 Ration，或之后获得的 Noodles（面条）甚至 Regain 这些回复道具，Snake 会在体力减到 0 时自动使用，直到用完。理论上这些就成了救命药，而且自动使用也减少了手动使用造成的不必要浪费。

■ 你可以找一个安静、隐蔽、安全的地方，让这个饱经沙场磨练的老兵躺下以回复体力和精力。这个建议可以让你避免玩 Big Boss 难度时的很多麻烦。



简介：Gekko

虽然在这区域里，最好避免被 Gekko 发现发生冲突，但是了解一下这些怪物般的战争机器是绝对有好处的。除了发射导弹外，它们还可以用它们的长腿做出狠毒的踢和跺的动作——包括其实很容易躲开的圆弧扫腿。它们甚至还会跳到目标的头上，直接把目标秒杀。它们还能够扔手榴弹，大面积抹杀猎物。

不要低估它们的机动能力和灵敏程度，它们会在意想不到的地方出现。想看看恐怖的例子的话，沿任意一间炸烂的屋子的楼梯走上去，然后制造一点点噪音试试看（感觉这个编辑很邪恶…）。

回顾： 故事概要

在片头动画以及 Act 1 的任务解说动画里提到了一些角色的名字。为了帮助从未接触过 MGS 系列的新人跟上故事的发展，也为了帮助其他人刷新一下记忆，在这里来个重要人物的快速温习。



***Solid Snake**：Snake 是 Big Boss 的其中一个克隆，他是 Les Enfants Terribles 计划的产品。作为政府特工，他在 Outer Heaven（MGS1 里的武装要塞）和 Zanzibarland（桑给巴尔岛）打败了他的“父亲”，然后在 Shadow Moses 事件中遇到了他的双胞胎兄弟（MGS1）。随后他创立了 Philanthropy（博爱）组织以阻止 Metal Gear 技术的蔓延（MGS2）*

***Otacon**：技术天才，Metal Gear REX 的发明者。他在 Shadow Moses（MGS1 的影子摩西岛）中和 Snake 结识，现在以重要的后勤支援角色支持着他朋友的每一个任务。*

***Sunny**：刚出生就被 Patriots（爱国者，我们会在稍后的回顾里解释这个影子组织）绑架，后来在 Big Shell 事件中被秘密特工 Raiden（雷电，目前行踪不明）解救。这个纤弱的天才儿童与 Snake 和 Otacon 一起住在 Nomad 飞艇上。*

***Roy Campbell**：任美国特务期间曾是 Snake 的上司，后来退休了。他现在是联合国的顾问，专门调查 Private Military Companies（即PMCs，私人民兵集团）。*

***Liquid**：Snake 的双胞胎兄弟，也是 Les Enfants Terribles 的产物。他选择了追逐他父亲的足印，还引发了 Shadow Moses 事件（MGS1）。Liquid 死于一种微病毒（FOXDIE），但是他的精神体却没有死亡，现在占据了 Ocelot（在MGS1，2，3代以及 MGS：Portable Ops中的关键人物）的身体并控制着他。*

***FOXDIE**：一种实验型的致命微病毒，用以攻击受程序控制的目标。Snake 在 Shadow Moses 事件中被注射了这种病毒，但是却没有任何异常，只是成了病毒的载体。他貌似对这种病毒免疫。*

2. MIDDLE EAST / RED ZONE: NW SECTOR

玩家无法阻止眼前的民兵部队遭到屠杀，而且这里还有一台破坏力强大的 Skryker（装甲车）。最好的路径是穿过主路右侧的建筑物内寻找遮掩。



如果发现有 PMC 士兵在巡逻，最好等他们走远后再行动，通往下一区的路线并不复杂，只要沿着地图右边走就可以到达。最后一小段地段建议爬过，以免被发现，此区域出口就在对面街角的屋子里。



不要急于抵达目标，在穿过马路之前先确定周围没有危险，因为若是被发现了，玩家虽然可以马上抵达下个区域，可是敌人的警戒状态仍然会持续。所以万一被敌人发现了，不要急于踏入下一区，先找个地方躲起来，等警戒消除。



Weapon Locks（武器识别锁码）

Snake 可以捡起跌落在战场上的每一把的武器，但大部份武器都有武器识别锁码，特别是 PMC 士兵所配的武器都是由 SOP 中央系统管制。在不久之后就可以有办法破解这些武器锁，不过暂时还是需要依靠现有的 AK102 和 CQC 来应敌。



C

走道主路的的转角，然后立刻穿过门槛，躲开街上的两名士兵。当你通过第二间房间时，会有过场动画显示 Stryker 和 PMC 士兵的到来。玩家可以躲在门后观看双方的交战，不过建议玩家不要挺身而出去参战。从墙壁的缝隙中穿过，等 PMC 士兵们走开后再继续前行。爬向瓷砖地，记得要时时停顿一下好使变色迷彩作调整。然后通过转角进入右边的建筑物捡起两间房间里的 AK102 子弹，匍匐通过碎砖堆积的出口。

D

当通过这些残骸时要格外小心，因为会碰到 PMC 士兵处决平民，等到确定不会被发现时再爬出去并往右走。

从此开始最好保持在最右侧，与巡逻的两名 PMC 保持平行的方向慢慢蹲着行走。偶尔会有两名 PMC 士兵从北而来，不过只要保持静止在阴影地带就绝对安全。时刻停顿利用危感圈观察敌人的动向。

当 Snake 接近出口时要格外小心，应该会有两名士兵从这附近走向 Stryker，等他们走到 Stryker 以后立刻匍匐通过马路，注意危感圈的反映，匍匐到马路对面右边的门口，进入抵达下一区。



候选策略

想摸着地图的左侧一直摸到出口是不现实的，因为左边有两台 Stryker 和 PMC 巡逻士兵，而且能藏身的遮盖物也很少。玩家可以先从开始处爬过街道拾起 Petro Bomb（燃烧瓶，不过这样会引起 PMC 士兵和 Stryker 到来的过场镜头），再退回来沿着右侧走。如果玩家极具勇气和经验，仍然可以顺着左边前进，通过燃烧的车辆，穿越门进入前面的屋子。屋子里有一些物品，不过都是之后可以得到的物品，所以不必冒险。

本功略建议玩家从右侧穿过此地区，因为走左侧会出现在下一个区域的危险地带，容易暴露自己，不适合第一次游戏的玩家尝试。

■ 站在已死或昏迷中的士兵旁边，当画面出现提示时按 ⊚ 就可以扶起再把他放下，通常可以得到一些道具或弹药。

■ Snake 可以打开某些柜子，有时可以得到物品。Snake 也可以躲进柜子，不过有时还是会被追踪的敌人发现。

简介：潜入策略

虽然游戏本身并不阻止玩家采取火拼通关的玩法，不过这会使游戏进度变得很困难，除非玩家熟知如何躲避侦测和灵活运用变色迷彩。虽然从游戏中吸取实际经验是最直接的成长办法，不过以下提示可以帮助玩家建立一些基本概念。

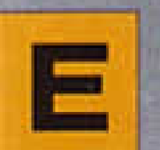
- *习惯常常察看画面右上角的迷彩隐藏效果，如果玩家想做到完美的隐蔽潜入，应该随时把迷彩效果保持在65%以上。*
- *功略中花了大篇幅反复强调匍匐行进的重要性，因为这是最有效率的潜入任务行动方式。爬着的时候，变色迷彩会随着地形改变而调整色彩，使 Snake 很难被敌人肉眼察觉到，而且可以很毫无声息的接近敌人。对于以行动力为主的 FPS 游戏玩家来说缓慢的爬行可能很难忍受，但一旦习惯爬行的*
- *只有当 Snake 躲在遮盖物之后时，或者在视野内没有敌人的时候，或者要偷袭一个背对着 Snake 的敌人时，玩家可以尝试蹲着行走。奉劝在确定完全没有敌人的情况下才站起来走或奔跑。另外就是当玩家要躲避在柱子后面，或在特定地点摆出某种雕像姿态躲避敌人时，才采用站立的姿态。进行方式，这几乎成为游戏的重点。爬行的另一个好处就是不*
- *移动速度很重要，其理由有二：一是 PMC 士兵巡逻时会寻找并抹灭任何有生命力的动静，即使 Snake 匍匐前进时速度太快或动作太大也会引起敌人的注意。第二就是如果 Snake 的行动快的话一定会发出声音，会更容易被敌人发现。所以玩家要灵活运用左摇杆控制速度，如果有被发现的可能性，就立刻停止任何动作或原地装死，直到敌人离开。*
- *自然环境也会对 Snake 的隐藏力有影响。在光线充足的白天，Snake 会较容易被敌人看到，迷彩的效果也会受到小小的影响，所以应当尽量保持在阴暗处和影子底下行动。再申明一下，就算敌人看不到 Snake，不表示敌人听不到 Snake 所发出的声音，比如 Snake 踢到瓶瓶罐罐或涉水渡溪时发出的动静，很容易引附近的敌人来查询究竟。*
- *时刻更新变色迷彩的效果，只要稍稍保持在匍匐或靠墙的状态下静止不动，色彩就会自动调节。玩家不必等到游戏的效果声音提示才再度开始移动，只要看到迷彩的隐蔽效果指数改变就可以移动了。*
- *在匍匐前进时，要时刻注意地板的色彩和废墟中的瓷砖地色彩。时刻停止调节迷彩颜色，避免把自己暴露在容易被发现的种种环境和陷阱下，例如建筑物内的浅色地毯等。*



在此有3条路都可以到达目的地，靠地图南方的路线是最容易通过的。建议玩家上梯子，然后除去站岗的哨兵（如图），然后匍匐通过楼上这一整层，可以避免被发现。

这一带的士兵比较多，如果顺着巡逻兵的路线走很容易被人发现。万一被发现了，要与敌人在这种地形周旋会对 Snake 很不利，最好是直接冲到目的地。到达目的地后会有过场动画，若刚刚引起了警戒状态，在过场后会恢复正常。

过场镜头结束后，玩家需要抵达民兵的安全基地。虽然距离很近也很好找到，但若是玩家帮助民兵部队击退 PMC 部队，民兵部队会对 Snake 产生好感并表示友善。但是 PMC 部队有一台 Stryker 在附近，所以要击退 PMC 部队，玩家需要在下一区的入口附近找到 RPG-7（火箭筒），用来对付 Stryker。建议第一次游戏的玩家在此击破 PMC 部队。



当 Snake 进入此区时会发现面前有两名士兵，尽量不要引起他们的注意，等待他们走开后再往前行。在楼梯下拾起 Cardboard Box（纸箱）和 Compress（湿敷布），然后慢慢的沿着右侧挺进。

这个区域有很多 PMC 士兵在破碎的建筑物里巡逻，Snake 很有可能被在角落的敌人发现。走到起点右边的台阶下，（在地图的西南方），爬上楼梯，等到一半的时候停止不动，因为在上面有一个短程巡逻的士兵。玩家可以走到他的背后用 CQC 把他撂倒，然后把他藏到柜子里，或者趁他转身的时候从背后悄悄蹭过。通过之后，继续往地图东边移动，越过断墙，落地时最好保持匍匐状态保求安全。



从这个位置，玩家需要向东爬行，直到建筑物的边缘，然后安全的抵达下一层。这一段路程 Snake 会很容易被敌人发现，外加有很多不同色彩的地板，会使 Snake 更容易被曝露出来。所以尽量使镜头面向 Snake 的左侧，观察敌人的动静。如果有敌人显出怀疑的表情，玩家也不用紧张，因为敌人需要爬上楼梯才能过来察看究竟，这段时间足够 Snake 找个安全的地方躲藏。当 Snake 到达拾起 Ration（干粮）的地方，确定楼下没有敌人时，就可以安全下楼了。

等待两名巡逻士兵走过后，继续窥探左侧没有危险，就可以通过转角继续往右侧走。玩家需要立刻爬到垃圾箱附近的阴影处，因为马上有两名士兵从东边走来。等他们走过以后，轻轻的绕过转角进入屋子（需要格外小心不要碰触两侧的瓶罐），然后触发剧情。



这里会得到两把消音武器，Operator（麻醉枪）和 MK2 手枪，这会使 Snake 的潜入行动变得更加容易。接下来，Snake 会进入 PMC 与民兵部队激烈交火的地段。PMC 军正在对民兵部队的防守点开展猛攻，玩家可以等到 PMC 军队离开所在的沙包堆后再爬出去，或者可以用刚得到的武器把附近的 PMC 士兵除掉（可以直接瞄准头部）。

爬过到街道对面，只要保持低调的姿态，就不会被敌人发现。再穿过右边的走廊，来到民兵的防守线。玩家可以爬过防线的后面进入民兵的安全基地。



■ 如果玩家在此区的起点附近被敌人发现，有一个很好的躲避搜索的方法，就是爬上附近的雕像台阶，游戏画面会显示提示，在此不透露细节，但是建议玩家多尝试几次那个特有方法…

■ 玩家可以把死掉或昏倒的士兵藏到柜子里，只要打开柜子就可以把士兵拖到柜子里。特别是在难度高的游戏等级里，这是一个非常好的方法，可以使昏倒士兵在 Snake 离开整个区域之前都不会醒来。

候选策略

到达与 Otacon 和 MK.II 相会的据点有三条路径。一是遵照功略所介绍的右侧路线，也是最容易通过的路径。二是穿过地图中间的废墟建筑物，玩家可以通过断墙爬上楼梯到二楼，然后保持平衡走过一条窄墙，但是注意镜头的位置，使玩家可以充分看清楚前方的落脚之处。走到尽头后就可以跳下，然后直跑到下一区入口。最后一条路径是走地图的左侧，如果玩家在上一个区域就是选择左边的路线，此时就会从左边的路径开始。这条路径有很大的可能性被敌人发现，而且并没有很珍惜的物品可以得到。

虽说功略推荐的是隐蔽行踪，不过如果玩家在与 MK.II 合流以后，帮助民兵部队赢此区的战斗的话，这对之后 Snake 要通过民兵的安全基地有很大帮助，Snake可以更容易通过他们的基地。若要帮助民兵部队得胜，玩家需要在目的地入口的旁边捡起 RPG-7，以此毁掉第一台 Stryker，然后消灭所有的 PMC 士兵。第二台 Stryker 在街道的西南边，玩家可能需要更多的弹药来发射 RPG-7，在地图中间的建筑物二楼可以找到多余的弹药。玩家可以爬上梯子得到弹药，然后通过窄墙找到第二台 Stryker（之前所提过的窄墙）。二楼的弹药在与 MK.II 合流后才会出现。

当这区的战斗得胜后，民兵部队会呼喊 “We did it（我们赢了）”，如此一来，Snake 可以在下一区避免受到侦讯，并且畅通无阻的收集物品和武器。此时就会从左边的路径开始。这条路径有很大的可能性被敌人发现，而且并没有很珍惜的物品可以得到。







如果玩家刚刚没有帮助反叛势力，Snake 和反叛部队就仍然保持着中立的关系，要通过这区就会有困难，Snake 会被所遇见的每一个民兵战士盘问。当接受侦讯时需要保持静止不动，如果移动或举枪了甚至与叛军发生冲突，叛军就会进入警戒状态并开火攻击。等待侦讯结束后，Snake才能继续前进，不过再碰到其他叛军时还会再被侦讯。Snake 会一直反复遇到这个状况直到走出这里。



如果玩家和叛军是保持中立关系，向叛军表示友好依然不晚，非常建议第一次游戏的玩家这样做。

重返红色地带

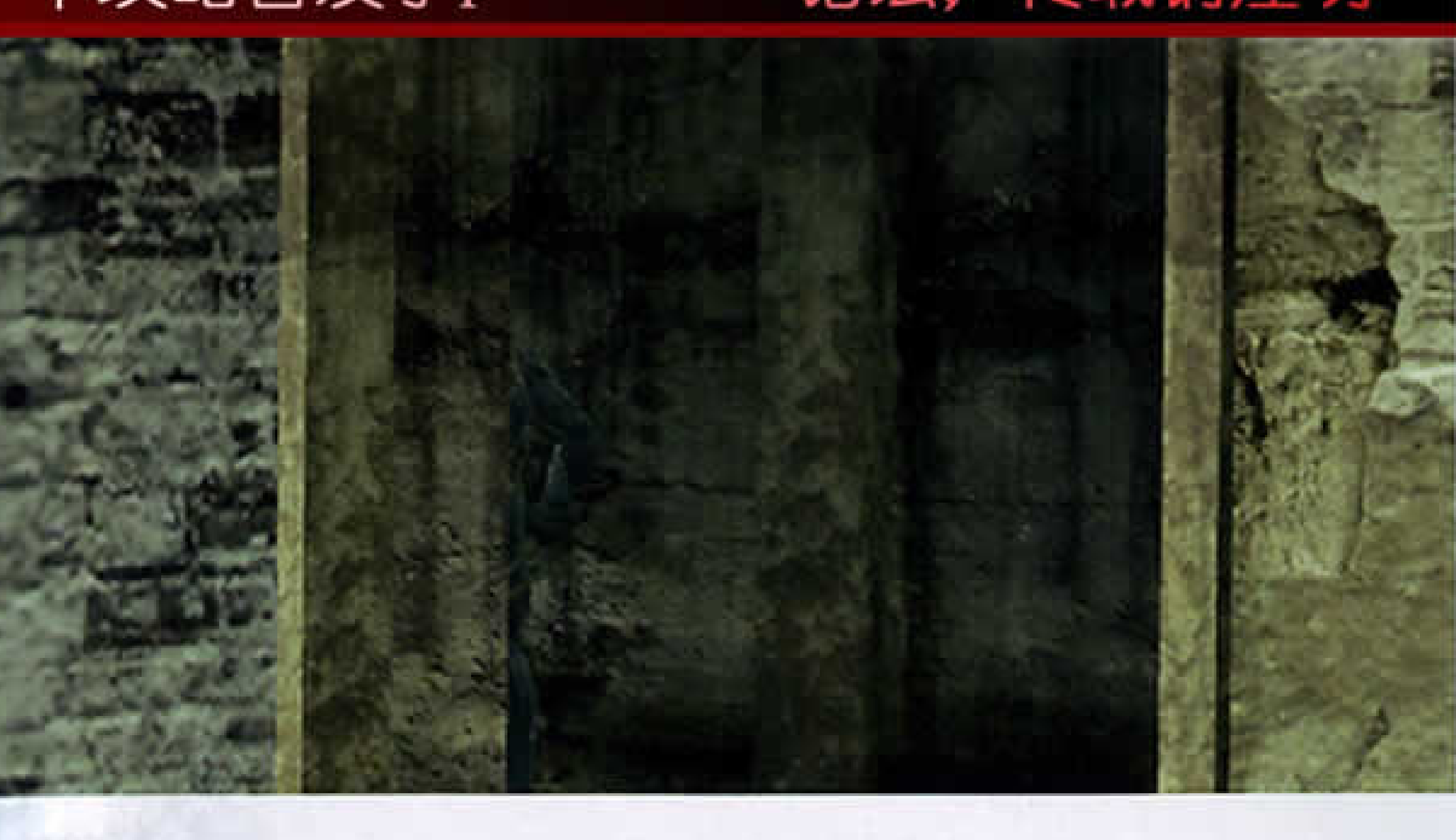
如果刚刚玩家通过战场时没有参与战斗，现在回去会发现战场的状况与刚刚有些不同。如果 Snake 之前没有摧毁任何一台 Stryker，当玩家再回战场时会发现第一台 Stryker 正朝着叛军的安全基地冲过来，直冲到沙包堆前面。这时叛军部队已占领街道的一头，而玩家的目标仍然是摧毁两台 Stryker 和消灭 PMC 部队。不过此时由于有些难度了，所以并不建议第一次游戏的玩家尝试

4. MIDDLE EAST / MILITIA SAFE HOUSE

5.56 X 45 MM
RATION
ANEST. (.22)
PETRO BOMB
AK102
RPG-7 AMMO
RPG-7
ANEST. (.22)
5.56 X 45 MM
.45ACP
M. E. MILITIA DISGUISE
PLAYBOY
IPOD MUSIC
RPG-7 AMMO
COMPRESS
PENTAZEMIN
ANEST. (.22)
.45ACP
5.56 X 45 MM
ANEST. (.22)
REGAIN
GRENADE
WP G.
STUN G.
SMOKE G.
5.56 X 45 MM
NOODLES
RATION
7.62 X 51 MM
MK 17
GSR
GSR
H



如果玩家之前有帮助民兵取胜，那么在这区就可以肆无忌惮的到处搜集物品。



候选策略

第一次玩的玩家请按照上一页给的提示来玩，以下候选策略是提供给高级（偏执狂）玩家参考的。如果玩家想保持一个敌人也不杀的纪录通关，而之前并没有帮助民兵部队以至仍处于中立立场，那么以下的功略可以帮助玩家顺利通过民兵基地并且不引起任何骚乱。玩家可以先不要担心无法收集物品，因为之后可以返回此地并轻松收集。行动不要太依靠危感圈和雷达，因为这里的动物会造成很大的干扰。从入口开始的功略如下：

- 爬在箱子的左侧等到第一个士兵离去后，向前移动。
- 继续前进会遇到两个死胡同，躲进左边的那个等三名士兵通过。
- 当你离开有养鸡的房间时，注意右边有一条小缝。蹲行进入缝隙然后贴着墙，等待一小队正要到外头增援的民兵通过。
- 接下来会碰到一堆伤兵，跟着那个走向受伤战友的士兵爬行，注意不要太靠近。
- 到达下一个走廊时你会又遇到两个死胡同，一个在左一个在右，走到右边那个的最里面，放出 MK.II 并开启隐形功能。使用 MK.II 去探查情况，接近守在下一个房间入口的士兵，士兵应该会开始往 Snake 的方向走，但是走过 Snake 时并不会发现 Snake。当士兵走过后赶快起身进入下一个房间。
- 进入下一个房间时要非常非常小心，那里会有两个士兵在房间中间谈话。慢慢经过房间的外围，当移动到士兵可以直接看到 Snake 的地方时，应该以最最缓慢的蠕动（趴下时轻推左摇杆）来移动，以避免被发现。其中一个士兵会走开，但是另一个原地不动的士兵会对周围的任何动静相当敏感，要上台阶时更加要非常小心，最好是等他背对 Snake 时再行动。
- 上了台阶后立刻趴下爬向左边的通道以避开远处的两个士兵，等他们走开后，返回刚刚的地方然后走到下一个路口时向右转。
- 抵达一间小房间后，在中间的柜子里可以找到 Middle East Militia Disguise（中东民兵伪装服）。暂停游戏选择 Camouflage（迷彩），然后 Cloth，再选 Change Costume（改变装扮）来改装。
有了护身符般的伪装，便可以大摇大摆的在基地里收集财宝了。

简介：地方军

是否选择帮助民兵部队完全由玩家决定，不过支援他们并保持友好可以使 Snake 较容易通过 Act 1。

- *如果 Snake 对民兵部队保持中立立场，当他们遇到 Snake 时会产生怀疑并且要进行侦讯，甚至可能拔出武器要求 Snake 不许移动，那时真的不要再动比较好。*
- *如果 Snake 有帮助民兵部队，他们的士兵头顶会显示“心”的图案，有些士兵还会拿补给品给 Snake。*
- *对民兵部队士兵举枪（瞄准时注意不要瞄着他们）、攻击甚至杀害他们是十分不明智的举动。*
- *当玩家听到民兵部队欢呼“We did it”时，表示该地区的敌人已经被歼灭（或暂时性歼灭）。所以 Snake 可以安全的在该区域行动并寻找物品。不过有些特殊地带的敌人是无法全部歼灭的。*

简介：PMC 势力

玩家应该对 PMC 士兵有了初步的了解，下面的详解会帮助玩家在将来遭遇他们时有帮助。



- *如果 Snake 被 PMC 士兵发现，他们会立刻发布警讯并进入警戒状态。大部份都会通讯请求支援，不过不是每次都会有支援前来，玩家可以听敌人的通讯来得知支援是否会来。*
- *如果 Snake 在敌人叫喊或发出无线通讯之前就把敌人制伏，而且没有其他敌人看到 Snake 的话，就可以把刚启动的警戒状态解除掉。*
- *如果在敌人与总部通话时把敌人制伏，在敌人能够具体描述 Snake 之前打断敌人的通讯，敌人总部会派少许人来调查现场。玩家最好趁这时赶快离开现场，或者可以把打倒的敌人藏起来不让增援的敌人找到，如果你有足够信心的话。*
- *当 Snake 经过 PMC 士兵时可以注意听敌人说的话，如果敌人发现可疑动静一般会发出“Huh（嗯？）或是“What was that（刚才那是什么）”。然后敌人会走到 Snake 所在处进行调查，最好趁这时离开现场，但是要小心不要被敌人发现。如果再听到敌人说“I swear I saw something（我发誓我刚才看到了什么东西）”就表示敌人已经完成了调查不再追究，并且要返回原位。*
- *就算 Snake 要参予民兵部队与 PMC 军的战斗，也尽量不要引起敌人注意。若被发现了，更多火力会瞄准 Snake。*

! 当玩家在物品众多的场所（例如民兵部队的安全基地）搜集物品时可以开启夜视镜，可以很容易发现物品。

特殊的衣着（例如民兵部队的伪装军服）可以在特定场所发挥特效，不过对其他地方隐藏行踪没有太大的帮助，所以在 Snake 进入一个危险区域之前记得先穿回变色迷彩。



5. MIDDLE EAST / URBAN RUINS

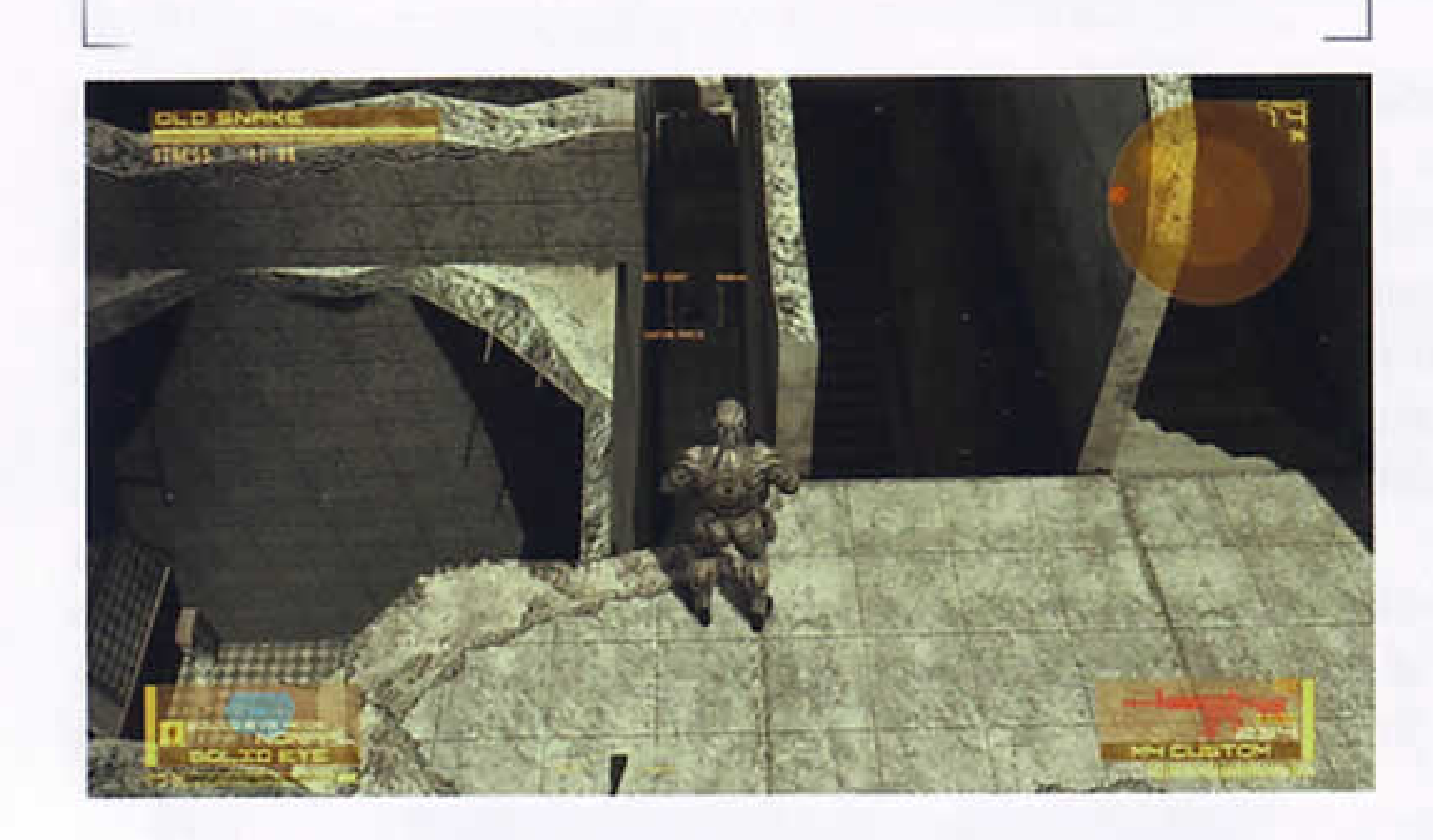
当玩家到达如下图所示位置时，可以紧贴着墙壁缓慢地移动通过这断层，也可手扶着断层的边缘移至另外一端，出口就在前面不远处。如果你在往下跳落之前（触发剧情之前）走到远处右边收集那3个道具，你就不需要在触发剧情之后再返回来取了。

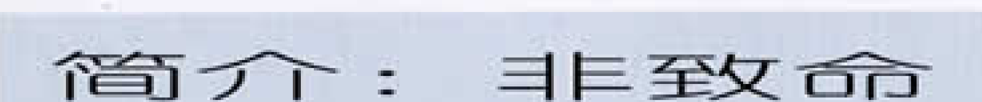


玩家会在这遇到2个民兵，等待他们被下方的敌人击毙后，再潜行通过。在这里玩家没有必要对着外面的 PMC 士兵乱射（一则没有任何奖励，二则其实也没有办法解决掉外面的 PMC 士兵），所以请继续前行，直到遇到一堆塌翻的墙。



要获得上面提到的那3个道具，玩家需要爬两层楼至最顶层，再从图示中的位置跳下。下面的道具为一个 Dot Sight（瞄准镜，价值20000DP），RPG-7（火箭筒），和一个 Sleep Gas Mine（催眠地雷）。在楼梯左边的碎石堆出可以找到出路。

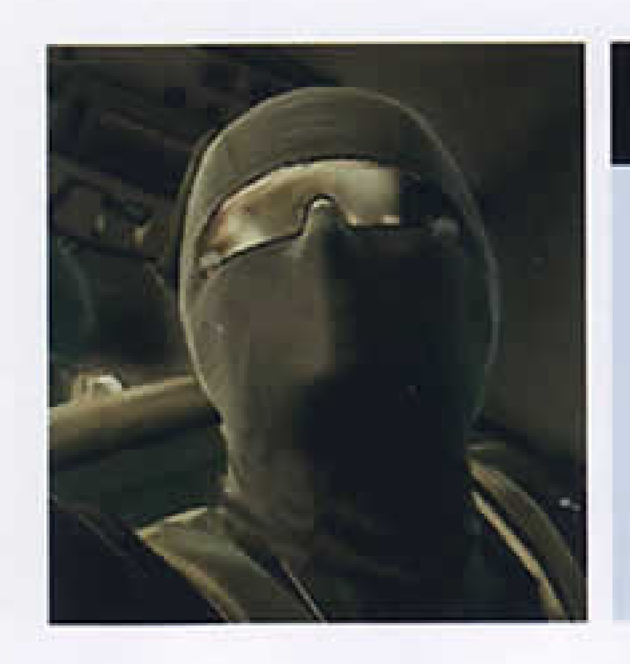




简介：非致命

也许玩家们也注意到了，我们的通关攻略都是采取最隐秘的路线潜行通过每个地区。当然，是否正面交锋完全由玩家决定；我们也建议玩家“使敌人无法行动”，但并没有提供具体应该如何做。

我们这样做的原因有二。首先，“潜入”的玩法一般能够获取最丰厚的奖励且是最有效的通关方式。当感受身临战场的乐趣时，MGS4 是一款“潜入动作型”游戏，而非 FPS 类游戏。其次，最高级的通关奖励只有玩家达成在整个游戏过程中“不杀一人，不触发一次警报”的条件才可以获得！这些条件并不属于玩家“第一次游玩”的范畴（实际上在游戏中可能因为经验不足或策划不周，都有可能“被发现”），只不过尽早培养一些好习惯总是会有好处的。



回顾：JOHNNY SASAKI

Johnny（也叫 Akiba）在 Metal Gear Solid 初次路面时，Meryl Silverburgh 就把他的制服给偷了。在 MGS 中，这位年轻的士兵为 Snake 提供了不少帮助。他因为咕咕作响的肠胃消化问题而出名，在本作中登场时，你几乎可以闻到从画面里传出来的味道…（靠，真恶！）



Urban Ruins 是一块很小的地区，对玩家来说没有任何真正意义上的敌人或挑战。如果玩家需要具体的指导，只需参照前页的说明即可。

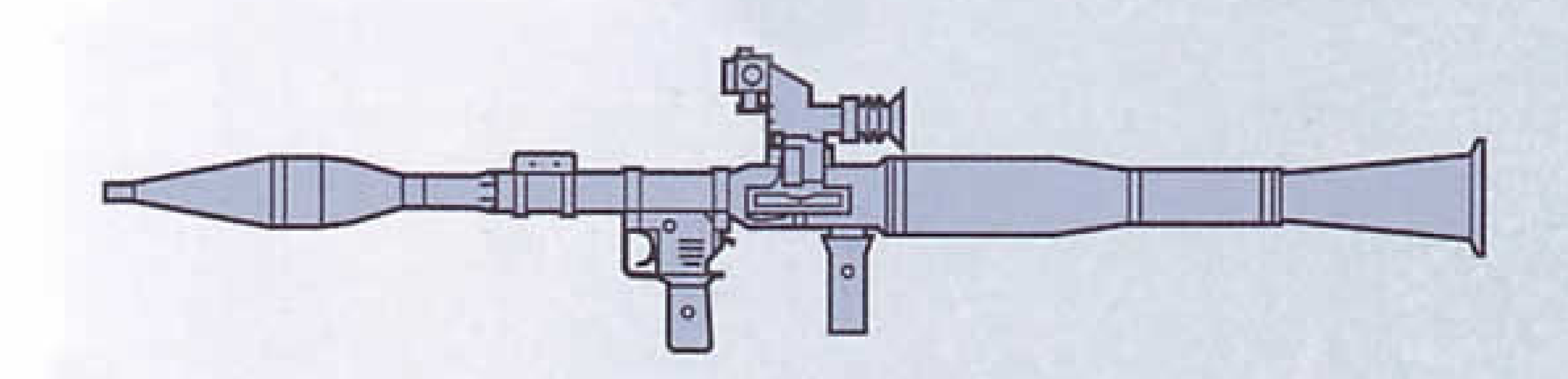
简介：DREBIN

与 Drebin 的碰面为之后的游戏过程提供了全新的体验，在这长篇的概要中，我们将解释一些关键词并提供给玩家一些有用的信息。

Drebin Points
通常也称之为“DP”，Drebin Points 是一种可用来购买武器、配件、弹药以及其它物品的货币形式，有3种方式可以得到。

1：从战场上收集武器。一旦 Snake 在物品栏中拥有了某件武器，之后收集到的相同武器都会自动卖给 Drebin，并换取相应的DP点，在屏幕的右下角会有一条消息显示所得的点数（弹药只能自动补充，不能换取点数）。
2：消灭非人类的敌人。需要驾驶员才能驱动的机动装甲不算。
3：各式各样的的成就达成也能获得额外的DP点数奖励，我们将会在之后的攻略中穿插讲解。

每一件武器的 Drebin Points 取决于这件武器的罕见度。无论玩家收集到什么武器，都会有一小段声音提示获取的点数，这样也避免了每次都去查看DP点的麻烦。只要注意提示音效（与众不同的上升音调）持续的越久，表示交易所得到的点数就越多。



Drebin 便利店
这个24小时的武器商店非常容易使用，所以不必在这里啰嗦。但是有些要点，需要在这里快速说明一下。

• 随着故事情节的发展，将会有更多不同的武器或装备，所以不用急着马上用掉所有的 Drebin Points。有标“New”的表示新增的武器或装备。

• 物品的颜色表示它的用途。标识红色的表示致命的武器或装备，而只使敌人丧失知觉的武器或装备则标为蓝色。

• 武器或装备有时会暂时失效，但还是可以为它们添加弹药。虽然要扣一笔额外的DP点，但是在某些战斗中可能需要开销巨量的弹药，所以至少保留30000 DP点是很有必要的，在更高难度的游戏模式中更是如此。

• 当玩家打算购买某件武器时，记得要预先查看下所需弹药的种类。如果在目前玩的章节中，这种弹药并非常见的话，那你将会花上一比不菲的开销在为它购买弹药上。

• 不要觉得花掉 Drebin Points 是一种压力。每一关的任务，你都可以仔细搜索每个有价值的隐藏区域（我们的地图绝对能够帮到），或在战场上收集武器，都能使玩家获得非常充足的资源或得到越来越多的奖励。如果玩家实在舍不得花掉手中的DP点，也没关系，在游戏的后期（或打更高级别的难度时），玩家会发现想买任何东西都显得轻而易举。



• 如果玩家是在周三或周日玩 MGS4 游戏，还可以享受全天 Drebin 商店8折的优惠待遇。

武器改造与定制
所有（但不是全部的）武器可以通过增加新的配件来加强它的性能，例如加装消音器或镭射瞄准器。这些配件玩家都可以在游戏中找到，也可以从 Drebin 那购买。如果玩家打算给最喜爱的武器升级，最好的方法是通过武器（Weapon）菜单。高亮想定制的枪支，按 L2，然后选择想定制的部分（按方向键 ✪ 或者左摇杆 Ⓛ 选择），并按 ⊗。接着，在左边文字描述的列表中会列出所有可添加的配件，纯色部分表示玩家目前已拥有的，而灰色的则表示需要先从 Drebin 那购买。非常方便的是，玩家也可以直接在这里买到所有的配件。

■ 如果 Snake 尚未到达下一个关卡前就不幸被杀的话，那么 Drebin Points 以及任何玩家在暂停（Pause）菜单中所做的修改（例如武器或物品的配置，改造等信息）都将丢失。所以建议玩家在找到出口时，先对物品进行管理，前行至下一个目的地之后再保存。

■ 武器
士兵在战斗中所丢下的武器，过一段时间后将会从地图上自动消失，所以玩家如果想获得更多的DP点，动作就要快点。

6. MIDDLE EAST / DOWNTOWN

Downtown（市中心）地区是 PMC 与民兵部队交火最激烈的地段，不过也因此敌人不太会注意到潜行的 Snake。如果玩家想要一展身手，当然也是可以在此参战的，但是并非必要。



当玩家来到主路时，顺着路往南方走，来到 Advent Palace（降临广场）。这栋建筑物有两个入口，Snake 从哪一个进入对故事进行都没有影响。由于这一带的战况非常激烈，有战斗机和直升机狂轰乱炸，所以不要在空旷地带久留。



当玩家通过 Market（集市）地区时会遭到狙击手埋伏，所以要非常小心。Snake 所带的 M4 改装枪刚好可以在射程内消灭这些阻击手，但是最好先躲到掩护物后面再射击。如果玩家悄悄的爬到阻击手的附近，近距离突袭他们，可以得到 M14EBR 狙击枪，对之后的游戏进度很有帮助，建议玩家做此尝试。



J

沿着主路上离开始最近的砖头路往南走，注意不要被 PMC 士兵发现，走到第一个路口往右转。从转进小路开始到集市为止 Snake 都可以直起腰来自由行动，就算与民兵部队仍然保持中立态度，碰到了民兵也不会有任何危险。

K

到了集市后，开始匍匐前进，小心翼翼的爬出集市。因为正对面至少有两名阻击手在埋伏，一个在楼上窗户里，另一个在他的右边，楼下还有 PMC 士兵坚守。与其试图直行通过该区域，不如往左转入小巷，进入小巷后便可以站起来走，来到右手边有一道窄缝隙的地方，可以按 ⓐ 使 Snake 从中挤过。顺路可以捡起 Laser Sight（激光瞄准器），这是一个很有用的武器改造配件。然后顺着走到的窄缝出口向右转，走进另一条小路中。从这里开始要一步一步的弯着腰走。再次向右转，左边有一台 Stryker 和一群 PMC 士兵。小巷的正前方偏右一点有另一条小巷，悄悄的走过去避免惊动敌人。

L

来到主路时，可以看到远方的高楼里有阻击手把守着两个楼层，左街道被民兵占据着，右边的 PMC 士兵们正在与他们交火。爬向对面的砖头铺路，然后爬进面前的建筑物下的小缝隙，爬过去后继续沿着转头路。Snake 现在离敌人阻击手的藏身处非常近，玩家可以选择是否使用消音的武器将他们干掉。继续走到箱子附近，然后向左边走，但是这里要停步等待一下，因为附近的车很可能会因流弹起火爆炸。等火势退去后继续顺着砖铺路走到底。

M

从这里开始 Snake 需要匍匐经过一段很短却危险的弹坑区，PMC 部队在右边，民兵部队在左边，不过只要够小心就不会被发现。当 Snake 到达马路对面时，贴近一扇蓝色的门（画面上会显示下个区域名称），在起身开门前记得先确定身后没有敌人。

候选策略

在 Downtown 地带有四个战区玩家可以支援民兵部队得胜。建议玩家使用改装的 M4，再加上之前在 Urban Ruins 地区捡到的红点瞄准镜，如此可以提高远程射击的精准度。

Main Street (J)：当你接近道路尽头的 PMC 士兵时，一台 Stryker 会在一个无法越过的路障后面出现并给他们掩护。与其冒着被侦测的危险并消耗大量的弹药与他们正面交战，Snake 可以先右转进入小巷然后爬上梯子，再向左走。跳到阳台上找到迫击炮，用它先摧毁 Stryker，然后再炸射程范围内的 PMC 士兵。接着，从右边的空隙阻击剩下的 PMC 士兵，或者跳下来与他们进举例交锋。

Market Courtyard (K)：要平息这场战斗有两个方法。一是用 M4 先解决两名阻击手，然后再一个个干掉剩下的士兵，或者偷偷的摸到敌人后方偷袭。要从敌人后方袭击他们，Snake 需要跟随前面K点的攻略，穿过窄缝，到达主路，然后从主路潜入右方的第一个入口，从窗口阻击外面的 PMC 士兵，当确定一楼的敌人已经全部排除后，再悄悄的上到二楼灭掉两名阻击手（注意楼上可能还有一名 PMC 士兵），然后就可以静候外面民兵们胜利的欢呼声了。选择这条策略的附送奖励当然为狙击手的精锐装备：M14EBR 自动狙击枪。

Road (L)：走到主路上找一个可以清楚看到地图南方的大楼，同时又安全的位置，将两名阻击手爆头后，从左侧顺着路向前匍匐。直到 Snake 到达M点之前，右侧的PMC士兵会无限量的增援，所以除了需要排除几个碍事的 PMC 以外，不需要在此恋战。

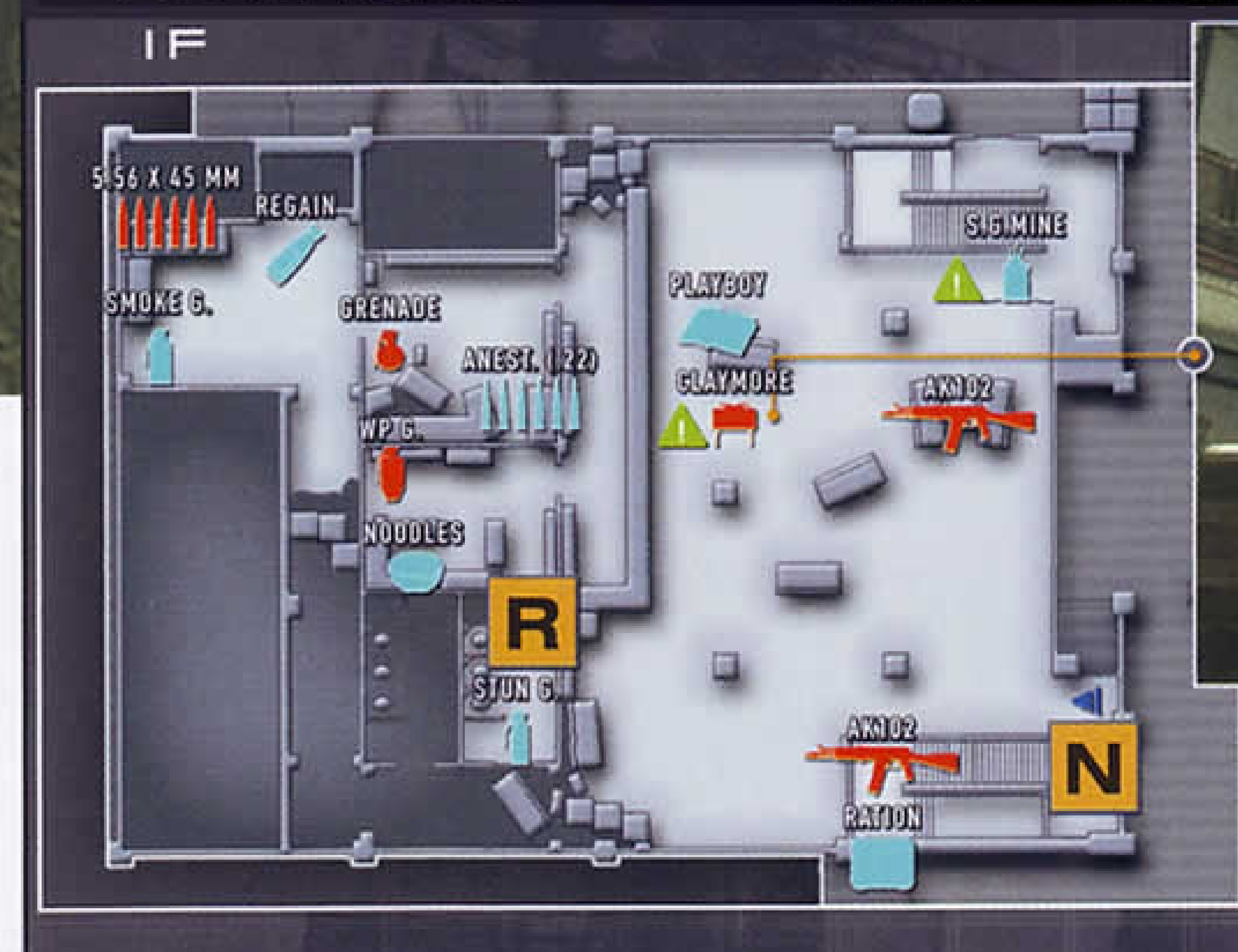
最后的M区域，在右侧路障后面的敌人也是无限量增援的，而且绕到后方去偷袭他们并不会有任何效果，敌人会从巷子的另一头出现。玩家可以做的只是以 RPG-7 击落一台在附近的直升机，这样做不会有任何物品奖励，不过它爆炸时缤纷的火花倒是值得一看。

! 当 Snake 在战场中常常会被流弹打到，随着游戏难度的提高，被打到的机率也会变得更加频繁。唯一的预防方法就是保持匍匐状态而且随时寻找遮盖物。

当 Snake 找不到更好的隐藏地方时可以躲在 Drum Can（滚桶）或 Cardboard Box（纸箱）里，不过 PMC 士兵也不是傻瓜，他们会对于不符合逻辑性出现的物品进行调查。Snake 藏在滚桶里时可以按 ⓧ 使滚桶倒下，再转动左摇杆 Ⓛ 使滚桶滚动。滚动时可以撞昏敌人，不过滚得太久会使 Snake 爬出来呕吐，并且失掉一大截的气力。



1F



玩家的目的地在这栋宅邸的楼顶，通过屋顶到达会面地点。虽然整栋宅邸里并无敌人，但是各层都埋有陷阱，如睡眠瓦斯和地雷等，所以玩家要格外小心。而且宅邸里的物品很多，玩家可以花些时间来收集。

2F





当玩家与 Rat Patrol 一起对付 Haven Troopers 时，要与队友保持在近距离范围内。因为 Snake 如果落单了，有可能会被敌人包围，到时就没办法轻松应付了。而且如果 Meryl 或任何一位队员战死的话，就会导致游戏结束。另外当 Johnny 昏倒时，Snake 可以到 Johnny 面前蹲下不断按 Ⓐ 把他叫醒。

3F



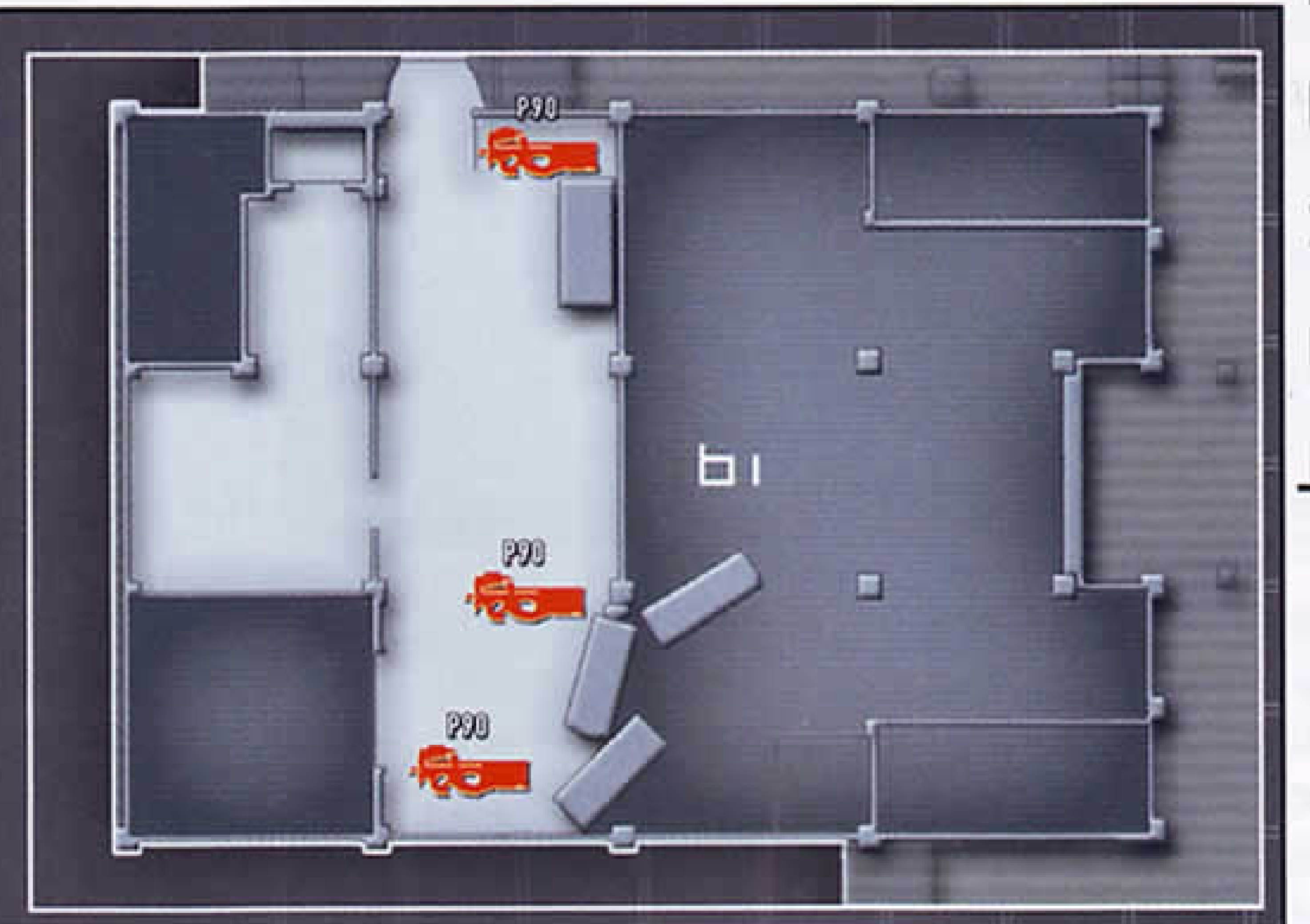
简介：Haven Troopers（蛙人部队）

他们是 Liquid 的私人部队，被称为蛙人是因为身穿的特殊服装使他们拥有灵敏的活动力和跳跃力。与他们对峙时需要观察周遭的一切，他们可以爬在陡峭的墙壁上发动突袭。蛙人通常配备 P90 冲锋枪，他们会扔闪光弹配合快攻。尽可能与他们保持距离，如果在近距，他们可能会使用绳索勒住 Snake，那时玩家可以依据画面显示的方法挣脱。

haven troopers

4F

ANEST. (.22)
NOODLES
.45ACP
NOODLES
PSS
5.56 X 45 MM
REGAIN
S.G.MINE
O





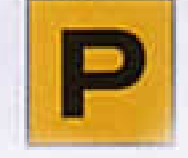
N

在 Advent Palace 里不用注意隐蔽行踪，所以玩家不用担心发出声音。但是整栋建筑物里都布满了陷阱，有几处更是布置得非常巧妙。由于设置的地雷不会显示在 Solid Eye 上，玩家需要格外留意自己的视野。其实使用夜视镜可以清楚地看到地雷等爆炸物品。Snake 可以运用 Metal Gear MK.II 或匍匐爬过这些爆炸物将其拆下并收集起来（不过这栋楼里有一个特定地点所设的红外线炸弹暂时无法被拆除，之后会另加解释。

Snake 的目的地在4楼，虽然楼里有些地方被堵住了，不过并不难找到通路。先从东北方向的楼梯上到3楼，再走东南方向的楼梯上到4楼。然后走进屋顶的酒吧，玩家可以在收集所有的物品之后，走过酒吧里的通道，然后触发剧情。建议在进入剧情前先准备好几把好用的武器…

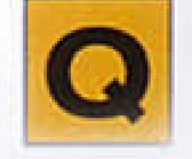
O

过场剧情结束后 Haven Trooper 会立刻展开攻击，他们与其他敌人一样，直射头部是最有效的攻击方式。如果玩家的目标是零杀伤，可以使用 MK2 手枪配的麻醉针。Snake 可以躲在吧台后面或匍匐在侧面攻击，等到第一波敌人被击败后就可以跟随 Rat Patrol 下楼梯。



P

当 Snake 一行来到3楼时，会有另一波 Haven Troopers 从对面的阳台发动攻击。当队友进入餐厅时，玩家要注意避免脱队，因为敌人会从刚刚 Snake 他们来的方向和前面的厨房来击。最好解围的方法就是先排除后面的追兵，然后再去支援前方应战的队友通过餐厅。玩家可以一直躲在掩体的后面，等有机会时才偶尔探头瞄准射击，因为 Meryl 所率领的小队足可以与敌人匹敌，也会吸引敌人的注意力使 Snake 可以更有效的隐秘攻击。虽然敌人大多会保持在餐厅区内，不过还是要不时地注意雷达，避免敌人从其他通路过来突袭。



Q

当 Snake 到2楼时，Haven Troopers 会从这两层的楼厅阳台一起攻击，这时会有点棘手，最好先把上层的敌人解决一部分，确保没有被上面的敌人攻击的危险后再对付同一层的敌人。当队友再次开始移动时，Snake 就要继续跟着前行了。

当 Johnny 昏倒时，Snake 可以蹲到他旁边按Ⓐ将他唤醒。若玩 Big Boss 难度设定的游戏时，这段追逐战会变得非常难缠，因为敌人会从墙上的洞口和背后一起夹击。攻略建议玩家可以尝试专门守住某一边。不过玩家若是守在背后的路径，要注意从电梯轴通道里跳出的敌人。

跟随队友往前走，注意有没有仍然生存的敌人。等 Johnny 拆除了红外线炸弹后，跑步翻过楼层的破洞，到达同层的另一边，可以获得 AK102 的 GP30 榴弹发射配件，然后从断层落下进入下一回合的战斗。

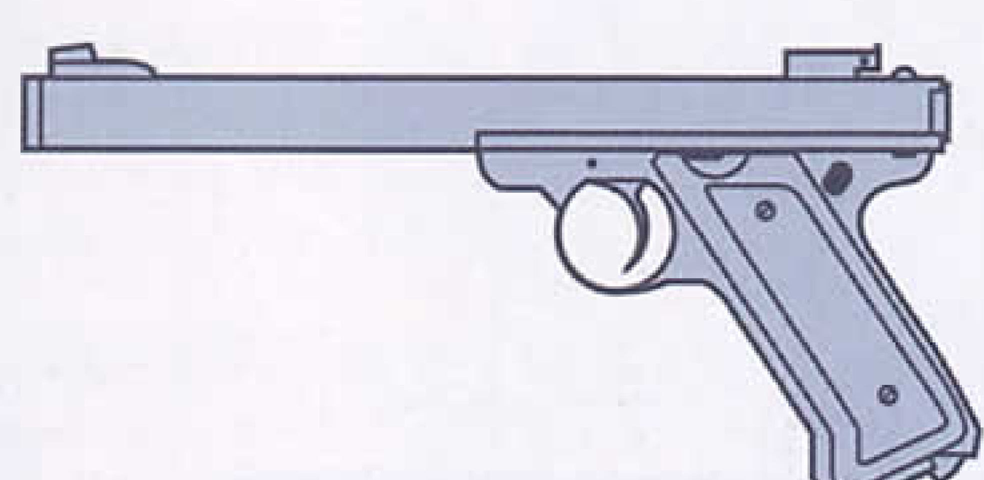


R

来到1楼后，Snake 一行会守在柜台后面反击。其实 Snake 若退到柜台后方任何一间房间的门槛后面，会比蹲在不容易动弹的柜台后面更容易活动，且能够更加有效的反击。但是要注意避免误伤到进进出出的同伴。

当 Haven Troopers 全都倒下以后，玩家可以大松一口气了。跟随队友跳下电梯通道，拾起所有物品继续前行。





秘密：FROG SOLDIER DOLL（蛙兵玩偶）

如果 Snake 在未杀死任何 Haven Troopers 的情况下逃出的宅邸的话，在宅邸的地下停车场会出现蛙人士兵玩偶，在过场剧情结束后离开停车场进入下一区之前可以得到。虽然以 Mk2 麻醉枪击退 Haven Troopers 会有些挑战，不过这个奖励是很值得的，得到的蛙兵玩偶会摆在 Nomad 飞艇的机舱二楼里。

回顾：PATRIOTS 爱国者

据说该组织成立于1970年代，是专门以不为人知的方法强力的影响着（有些理论家也称其为“控制”）世界政府及一些主要企业集团

■在4楼楼顶的酒吧入口的右边有一个通风管道，Snake 当然可以爬进去，不过如果使用 Metal Gear Mk.II 机器人会更加容易。在里面可以拾起消音手枪 PSS。其实 Snake 可以在开始逃出这座宅邸时进入这个管道，去偷袭在3楼的 Haven Troopers，不过不建议玩家在第一次游戏时尝试。

■ Ed 和 Johnny 是以小岛在1994年开发的一款游戏里的主角命名的。该游戏叫做 Policenauts（ポリスノーツ），并且未对日本以外地区发行。而 Meryl Silverburgh 和 FOXHUND 都是最先在该游戏中出现，之后却莫名其妙的不断出现在 Metal Gear Solid 游戏系列里，尤其是 MGS4。



回顾：Meryl Silverburgh

Meryl 是 Campbell 上校的女儿，她与 Snake 在 Shadow Moses 初次相遇，并在当时曾助 Snake 一臂之力。之后她加入了一个监视 PMC 的组织，而且成为 Rat Patrol 一号队伍的队长。该小组成员为 Meryl，Jonathan，Ed 和 Johnny。



这里有两个比较隐秘的出口。其一是在图示中的梯子，可以直接通向阳台，但是要小心有可能会有士兵看守着。要摧毁路障并打开第二条出路，必须紧跟着坦克沿着街道前进。玩家可以帮民兵部队解决 PMC 士兵，但是要注意在周边的建筑里会随机出现携带反坦克武器的敌人。

Crescent Meridian 是一块很小的地区，但也是异常凶猛的战场。想要从街道两边激烈的交锋中穿过而不被发现看似困难，但也不是没有可能。只要民兵部队派出他们的坦克，玩家就可以沿着街道的右边安全地匍匐前进

当坦克停在街道的尽头，你就当作已经尽己所能了吧——事实上你也不能把坦克给收进道具归为己用，所以就干脆在掩护下把剩余的 PMC 士兵给解决。当胜利的欢呼声响起后，就可以仔细搜索一下，捡捡武器然后前往下一个地区。



简介：垃圾箱

Snake 可以躲藏在任何垃圾箱里，只要按◎即可。想偷看外面的情况，按住方向的上✪或向上举起六轴感应手柄。如果玩家手上装备了武器，可以按 L1 键悄悄地举起垃圾箱盖并以第一人称视角瞄准，像平时一样，R1 键开火。按 ◎就可以离开垃圾箱。

虽然很隐蔽，但是躲在垃圾箱里有个缺点就是，一群苍蝇将会缠绕在 Snake 的周围，而且伴随的臭味不但会使 Snake 的压力值（Stress level）升高，也容易让 PMC 士兵察觉。要想摆令人生恶的臭味跟苍蝇，可以临时更换 Snake 的外衣，或者找一个没人的地方，滚上几圈。水是最有效的方法，但是相当罕见，可遇不可求。全身污垢时可以试试和 Otacon 通讯，你会欣赏到一些有趣的对话。

S

一段过场动画结束之后，玩家从现在身处的位置向右走，再一个右拐到达墙角。之后，往左边的出口方向潜行，再从房屋下的洞口爬行通过，左拐就是出口。在人行道上匍匐潜行时要特别小心，记得随时停顿一下使变色迷彩及时作出调整。

这儿的战况很简单：街道左边的 PMC 士兵正在抵抗右边民兵部队的攻击。玩家的任务是要从民兵那一侧潜行通过，越靠近建筑的边缘越好。之后会出现尴尬的一幕，到人行道尽头的垃圾箱时，会发现几个民兵也掩护在垃圾箱后，所以玩家要绕到垃圾箱的前面，这看起来相当冒险，但请不必担心，PMC 士兵此时更忙于应付别的事情。

剩下的路相当好走，只要简单的躲开民兵的足迹，到达街道的尽头会看到一辆烧毁的汽车。只要你小心一点，这段路根本不用担心。

T

现在身处车后的位置，Snake 要在光天化日之下匍匐着招摇过街，朝另一端的梯子爬去。到对面的人行道时要特别小心，别发出任何不必要的声音，如果被左边2个 PMC 士兵发现的话，他们会愤怒无比地朝 Snake 开枪。到梯子的下方时，调整视角检查下两侧的情况。一旦没人，立马站起并按 ◎ 爬上去。到阳台后，直走然后跳下到下一个地区。

候选策略

如果玩家打算协助民兵对抗 PMC 士兵，最好的方法是用狙击枪。如果在 Downtown 地区有捡到 M14EBR 的话，这时就可以大派用场了，如果没有，M4 Custom 也行。无论哪一样武器，最好都先转换到准确性更高的单发射击模式（按 R2 调出武器菜单，并按 ◎ 调节）。如果你有偏执反战倾向，想要派出 Mk.II 也行，但是要特别谨慎，当被打晕的 PMC 士兵醒来后，战场状况有可能变得非常复杂。

当坦克抵达之后，走右边的空旷区，并朝街道的方向潜行。在这里，玩家可以安全的解决掉马路对面的 PMC 士兵。当坦克开上来的时候，可以试着在其右边的人行道旁跟着，但不要靠得太近，否则被坦克压到就会马上 Game Over。

当坦克到达拐弯口时，注意左边一栋建筑的窗户那，会出现一个手持 Javelin 导弹发射器的 PMC 士兵。这时要快速地瞄准并给他一个爆头。之后立即把目光移向街道右边那个被摧毁的房屋，另一个手持火箭筒的士兵会冲出来，玩家需要再一次作出快速的反应，在他开火前把他解决。

当坦克接近街道的尽头时，会摧毁前方的路障，这标志着它已经任何利用价值了。接着，2个带着导弹发射器的PMC士兵会出现在刚才路障旁的房屋楼上，当然把他们轻松地狙击掉。之后，PMC士兵会从另一个隐蔽的位置朝东南方向发射导弹。坦克最终会被摧毁，所以在此之前赶紧溜吧。

这时，PMC 会停止派出援军，玩家可以借此机会把剩下的士兵给一一解决，结束这场战斗。在去下一个地区之前，非常值得到 Crescent Meridian 中部的建筑顶楼探索一番。主要为了让玩家收集到导向火箭发射器（Javelin），这个强大的武器要花 15000 DP 来解锁，现在先不急着马上装备它，之后它能大派用场。小心地返回地面，从太高地方摔下来 Snake 必死无疑。

■ 如果玩家在战场上攻击甚至杀死了一个民兵且无意引发了警报，这都没什么大碍。只要玩家能成功地消除警戒，然后赠与他们一些 Ration（干粮），再杀死一些 PMC 士兵就可以重新获得他们的稍稍好感。

■当 Snake 处于卧姿时（无论趴着还是仰着），简单地旋转视角并按 L1 键就能使他马上翻转并向指定方向瞄准。这比正常的翻转动作要快，而且在实战中非常有用。









如果你在这最后一段路被发现，就干脆突破重围冲向终点。终点就在你进入这个警备区时，最右前方角落的一扇红门。如果游戏进程中出现了警报，那么请准备好战斗着结束 Act 1。敌人的增援其实就是从这扇红门出来的。







如果你是从楼群中穿过来的，就要小心那个首在警备区内的 PMC 士兵。当你到达那个以一个喷泉为中心的长方形区域时，要留意另外两个巡逻士兵。作为 Act 1 的最后区域，这个地带有重兵把守。假若潜行并不是你的强项，就要准备好猛火力武器以防万一了。



收集那些不幸丧命的民兵的武器可以获得不少DP，捡完后就可以沿着道路前进。前面有两支正在巡逻的 PMC 士兵，正面交火或躲开他们都可以。再远一点又有三个士兵在沙包堆的后面，其中两个你也可能注意到了，手上各控制着一台垒炮。在道路右拐的地方有一堆楼房，从那里潜入进敌人的警备区会更容易些。如果你喜欢，你也可以依靠一些远程武器埋头从正门冲进去。

U

保持在人行道的左侧行动，当两个 PMC 士兵开始巡逻时，匍匐前进。在他们经过的时候停止前进是最安全的。然后继续前进直到一个木制盒子，盒子前面是清晰可见的路障。耐心等待士兵巡逻到脸背向你的时候，向金属栅栏匍匐前进。当士兵停下来时，Snake 也要保持绝对静止。因为在他的背后还有另一支武力：垒炮机关枪。现在暴露自己的位置将是一个代价惨重的错误。当士兵重新开始移动时，你就爬进两幢大楼之间笔直向南的缝隙中。



V

由残破的墙进入楼房，但不要发出声响，因为在上层有一个守卫。小心谨慎地爬上楼梯，并在到达楼梯中途的地方停下来等候，当守卫的 PMC 士兵走向窗户时，爬上去然后走向左方，你可以鬼魅般从他背后走过，也可以先无声无息地废了他以确保安全。然后尽可能地保持安静，通过地板上的缝隙返回到一楼。匍匐着移向通往外围的破墙，小心外头有两名士兵在巡逻。

W

为了能成功潜行穿越这最后一部分，你需要保持冷静与耐心。成功的关键在于匍匐的过程中不发出声响，以及充分使用 OctoCamo 迷彩功能从头到尾都极其重要。

在向外移动之前，观察距离自己最近的 PMC 士兵，并大致分析一下他的巡逻路线——很容易发现那是一个 8 形路线。待在原地不动，一直到他走到你所处位置的右方，然后匍匐进入前方的草丛里，躲在那儿，等他完成另外一周的巡逻，接着当他的背部转向你的时候，匍匐前进，从一堆木头的后面经过，忽略途中墙上的破洞，来到一个大箱子左边的草丛中。在行进的途中调整镜头来观察两个士兵的移动情况，如果还不放心移动的话就停下来耐心等待时机。

当你右侧的士兵一转离你的时候，寸步离开草地爬到左侧墙的边缘（但不要走越过墙），调整镜头观察，等待士兵走到下一区域的大卡车旁。他将走近 Snake 所处的位置，并最终会在这儿站上一会儿，然后才继续左行。他的巡逻路线那是相当的长，这给了 Snake 非常充足的时间来施行精密的潜行行动。

接下来这部分可能会相当难，请注意观察。在检查右侧情况之后，匍匐穿越前方货柜的开阔处，来到一个灰色的箱子处。不要过于深入，让 Snake 躺在那后面，但要确保别把头给在另一端露出来了。在这个地方停下来等待另一士兵的接近。他在走向该地区南边尽头之前会停留两次，这就等于是提示你可以迅速沿着右边的角落匍匐前进，然后向左躲到帐篷后面。这可能需要不断的尝试才可能尽善尽美。不过别担心，当你不经意间初次克服它之后（考虑到那些重叠的巡逻路线是非常棘手的）它将不再像一开始那样困难。

继续前进到的角落，然后左转。在一个简短的停顿之后，一个士兵开始走向你；你可以藏匿于附近的垃圾堆里等他走过，不过直接用 MK2 瞄准他的头把他射晕会更好，这样就可以安全地向南边的红色出口匍匐前进。不过为了确保安全，也还是请多留意雷达和威感圈，并且保持镜头视角对着左边。

候选策略

在上文提供的攻略中，我们在 W 部分里提到一个墙洞。从这个墙洞也可以进入最后区域，沿着杂物的外围一直走到出口。但是请注意：尽管这段路线一开始很容易，但情况在你到达塔楼的时候会变的异常复杂。为了通过这里，你不得不斟酌三条敌方巡逻路线（还有那个站在塔楼上观望的士兵），行动的时机是相当微妙的。从离出口最近的那个角落的木堆到出口这段路，你需要作出突破。当离你最近的士兵在他的巡逻路线中折返时经过 Snake 后，Snake 先匍匐然后是猫腰行走到达出口，其过程几乎不能够有任何闪失。专业玩家可以尝试这条策略，而其他人就还是免了吧。

对于那些期望采取直接行动而不是体验过多的蠕动爬行的玩家来说，在不少情况下，用 MK2 或者消音武器使 PMC 士兵失去战力会使行动容易一些。不过这个地区很显然是一个专为潜行而设计的战场。在 Millennium Park（千年公园）这块最终地区所放置的道具并不值得你去冒险，但值得提的是这个地区的士兵有时候身上会有 M4 改装枪的 Masterkey 部件，价值30000DP的好东西！

■你可以从用尽的步枪和手枪里取得弹匣，这些空空如也的弹药夹可以用来扔出去吸引敌人的注意，促使他们离开当前巡逻路线或哨所。

■回顾更新：为了理清潜在的困惑（尤其是如果你没有游玩过 MGS2），我们重申一下 Liquid Ocelot 到底是谁。他的身体是 Ocelot（一个贯穿于所有 MGS 系列游戏中的重要的角色）但他的心智却被 Liquid Snake（Solid Snake的孪生兄弟，在 MGS1 的结尾中似乎是被杀死了）所占据。明白了吗？这一切都很在情在理。

回顾：NAOMI HUNTER

孤儿，年幼时在不知情的情况下被杀害双亲的人 FRANK HUNTER（别名 Gray Fox，灰狐）抚养长大。灰狐把她当作自己亲生妹妹来养育，当他被 SNAKE 击败后（Metal Gear，Metal Gear 2），NAOMI 在 SNAKE 影之摩西岛（Shadow Moses，MGS1）任务开始之际向其注射 FOXDIE 病毒意图复仇。她后来与 SNAKE 冰释前嫌。



1 COVE VALLEY VILLAGE
2 COVE VALLEY VILLAGE (HILL)
3 POWER STATION
4 POWER STATION (PART 2)
5 CONFINEMENT FACILITY
6 VISTA MANSION
7 RESEARCH LAB
8 MOUNTAIN TRAIL
9 MARKETPLACE
SOUTH AMERICA
ACT 2: SOLID SUN
秘密：任务简介
在 Act2 的过场故事动画里，玩家可以在分屏模式下操控 Metal Gear Mk.II 探索 Nomad 飞艇，操作很简单：
按 L2 切换全银幕。
在分割银幕下按 △ 可以切换主副银幕位置，若在全银幕下按 △ 可以切换主镜头画面。
按 ◎ 可以切换画面右上角的视频画面，从二层的监视器换到 Mk.II 的视野。
Mk.II 的操控方法与在故事模式是一样的，不过有些功能被取消了。用 Mk.II 在一层甲板停放直升机的附近搜寻可以得到 Battery（备用电池），在 Sunny 的电脑桌后面的转角可以找到 Camera（照相机）。用 Mk.II 到二层可以找到一首 iPod 歌曲，一箱弹药和一个 Noodle（泡面）。在此得到的电池在战场上也可以发挥功效，使电力用品的电力更持久，而照相机可以随时拍照。在以后的攻略中会更详细的介绍相机的巧妙之处。
本攻略首发于ps3ol.com论坛，转载请注明
3
4
2
1
SOUTH AMERICA / OVERVIEW
terrense
redyellowblue
lottepai
jamcat
shinobizmc
zhyxd
@ps3ol 译制


8
7
6
9
5

I. SOUTH AMERICA / COVE VALLEY VILLAGE

ANEST. (.22)
REGAIN
5.56 X 45 MM
SUP. (M4)
PETRO BOMB
IPOD MUSIC
5.56 X 45 MM
REGAIN
SMOKE G.
RATION
SVD
ANEST. (.22)
7.62 X 54R
PENTAZEMIN
C4
PLAYBOY
5.56 X 45 MM
STUN G.
NOODLES
SOUTH AMERICA DISGUISE
AN94
MUNA
5.45 X 39 MM
12 GA. (00 BUCK)
12 GA. (V.RING)
TWIN BARREL
A

这间屋里藏了些有趣的道具，包括强大的 SVD 自动狙击枪和 C4 炸弹。玩家可以翻滚越过空隙到对面隐秘的平台上。如果掌握不好，试着反复轻点 Ⓐ让 Snake 在落下前抓住边缘。

秘密：军需储备库

攻击那些用枪指着战俘的 PMC 士兵就可以开启一间秘密小屋的门。如果玩家能立即（精准的狙击是关键）阻止 PMC 士兵杀掉战俘的话，幸存的叛军会打开起点附近的那间紧锁的小屋。玩家在那可收集到6件道具，包括 Twin Barrel 霰弹枪，南美叛军的伪装（South American Rebel Disguise）和 Muna，这是一种药用植物能防止高空病，装备后还能快速补充精力。



游戏起点下方所看到的情景，实际上是希望你展开一场神秘狙击，时间是至关重要的，否则将看到沦为战俘的叛军被一一处决。



在 Cove Valley Village 发生的情景，表现了一个潜行专家在道义上两难选择的处境：能眼睁睁地看着被俘虏的叛军被一一处决吗？这篇攻略假设玩家可以，当然，虽然无情但也很现实，为了避免引发不必要的麻烦。

在游戏的起点，从斜坡上爬下到房屋的后面。在第一个房子的尽头处停住，让巡逻的 PMC 士兵通过。继续直走到一堵呈波浪状的金属墙那，并朝角落处旋转视角。因为那有另一个巡逻的士兵，等他走远后再缓慢地潜行到草地。沿着金属屋的背后爬到尽头。当玩家确定周围没有人看守时，再躲到前面房屋角落的阴影处可暂作休息。保持卧姿，因为通常上方的阳台还有士兵，前方或许会有更多。当他们的视线都移开时，在暗处往草坪方向爬，接着上山坡小道。

候选策略

潜行通关Beta版

第2条 潜行/不杀伤 的路线，玩家需要先从 Drebin 武器商店买一把价格不菲的 Mosin-Nagant 狙击枪，需要 60000 DP (周三则是 48000 DP）。当然，如果玩家对首选的潜行路线操作起来感觉有困难的话，这笔投资肯定会物有所值。

一旦玩家装备好狙击枪，就可以爬到杂草丛生的岩石边缘。因为 Mosin-Nagant 是把闩锁式狙击枪，每次只能装填5发镇定剂，所以要珍惜每一发。玩家一共要击倒7个目标，并且换弹次数不得多于一次。从高处，按照以下顺序射击：

- 第一个目标是距离玩家最近的士兵，他应该就站在前面的建筑物旁。
- 在他后面，这一排建筑物的尽头，一个 PMC 士兵会跑过来查看，立刻给他一枪。
- 现在转移注意力到看守战俘的那2个 PMC 士兵，只要玩家的动作足够快，他们根本反应不过来。
- 在玩家下方的屋子里，一个士兵会打开门，他所处的位置对战俘的伤害最大，所以要迅速地解决他。
- 倒数第2个目标是在东北方向，他现在应该站在一间被火烧过的房子旁朝战俘开枪。使用放大功能（方向上或下键）可以看得更清楚。
- 朝正北方寻找最后一个 PMC 士兵，他应该是这最后一个有反应的士兵了，可能正朝战俘开枪并查看倒下的同伙，甚至也可能继续他的巡逻。别漏了他，因为他会叫醒昏迷的士兵，而毁掉玩家的计划。

如果玩家按顺序快速地完成了射击，之后就再不会遇到 Caution 的情况了。由于某种原因，PMC 士兵对不见血就倒在草坪上的同伴会显得更加困惑，而不是变得警觉。玩家可以试试改用一把普通的武器来狙击，他们的行为会变得截然不同。

Big Boss 难度下，在 PMC 士兵醒来之前，玩家应该有刚好足够的时间奔跑于各建筑（包括被战俘打开的房屋）收集最想要的道具。同时，玩家解救的叛军会去攻击山坡上的守卫。

极端武力补遗

如果玩家觉得不引起大骚扰不过瘾的话，可以耍耍标准的狙击枪，M14EBR 对这种中程距离狙击非常有效。玩家要攻击的目标跟潜行通关Beta版中所描述的差不多，但不同的是：就算玩家装备了消音器（Suppressor），致命武器的使用依然会引起一触即发的 Caution 状态和士兵强烈的反应。援军会从山坡小道上过来，要准备好。



■ 从任务开始的第一间小屋的窗户看进去，玩家会发现一个PMC士兵正在仔细翻阅一本 Playboy（成人杂志）。

■在 Big Boss 难度下，镇定剂弹不会让 PMC 士兵昏迷太久，所以玩家要缜密考虑后再使用。如果玩家听到昏迷的士兵开始打哈欠的话，表示他们已经开始慢慢地恢复知觉了。

回顾：VAMP

在 Big Shell 事件时期 Solidus 手下的党羽，Vamp 杀害了 Otacon 的义妹，Emma（MGS2）。VAMP曾经意外地被射中了头部（子弹实际瞄准的是其他人），却谜一般的活了下来。

回顾：SOLIDUS

Solidus 在任美国总统期间曾名为 George Sears。他是 Les Enfants 恐怖计划的第3个秘密产物，曾鼓动了 Shadow Moses 事件的发生，实质是为了从他的主人 The Patriots （MGS1）手下逃跑。之后对 Big Shell（MGS2）的恐怖袭击也负有责任。Solidus 在临死之前才明白他的每个行动不但都在爱国者（The Patriots）的意料之中，而且还被积极鼓动…

回顾：ROSEMARY

Rosemary（简称 Rose）曾经是雷电（Raiden）的同伴，Metal Gear Solid 2 中的主要领导者。两人在 Big Shell 事件之后分开了，现在（更让人反感的）Rose 与 Roy Campbell 同居。

2. SOUTH AMERICA / COVE VALLEY VILLAGE (HILL)



无线通讯结束后，向前走会遇到一群叛军。不同的是，他们正试图躲过 PMC 士兵的巡逻想悄悄地从这最后一道关卡溜走。如果玩家有南美叛军的伪装（South American Rebel Disguise），现在就可以穿上并加入他们的逃跑行动。如果成功逃脱，会有丰厚的奖励。

潜行上坡是一个高难度的挑战，但如果之前叛军被解救了的话，他们就会在你到达这里前攻击 PMC 士兵，这样就使道路畅通多了。为避免玩家走弯路，我们在这指出唯一一条上山的路，就是爬上这一层台阶（图示的位置），之后再往左手边方向走。到山顶的同时也结束了这一关。



B

紧贴着石块边缘的阴暗处，顺着路走玩家会发现一个 PMC 士兵在上方巡逻，在草坪的尽头处停住，可以注意到士兵停在非常靠近玩家的位置。当他转身向别处走时，小心地跟着，然后快速切换到弯腰的姿势并爬上左边第一层台阶，并向下一层台阶靠近——玩家应该要去的地方就是树边的木头栅栏区那。当巡逻的 PMC 士兵往回走并路过玩家时，玩家应再一次改为弯腰的姿势，按Ⓐ爬上下一层台阶。接着在草坪中匍匐前进。



C

突然听到“We've got contact!”和“We've got company”的叫喊声时，不必惊慌，这实际上都是在玩家上方的3个叛军向 PMC 士兵袭击而引起的。这肯定是个障碍，所以玩家这时要随机应变，立即回到草坪上爬行，直到2个往下延伸的台阶处，这样能减少追逐叛军的 PMC 士兵从 Snake 身边经过时，意外被绊倒的几率。玩家也可以不被卷入这麻烦事，利用 Mk.2 或其它消音武器瞄准对方的头部，直到危险过去。如果 PMC 士兵靠的太近，直接解决掉他们。虽然这不是最理想的方法（增加了被发现的危险），但至少也比触发 Alert 警报要好些。

如果玩家幸运的话，神奇的叛军进攻至少能消灭掉一个 PMC 士兵。停顿并更新下伪装迷彩，同时感受一下周围的环境，再上二层台阶到下一层平台。最好等身后的士兵（如果他有意识或者还活着）接近玩家然后转身离去后，再蹑足溜走。上二层的台阶，再爬进左边的草丛中。等前方远处的士兵走远（如果看不到他们的话可以参照 Solid Eye 的雷达指引），再爬上左边那堵巨大的石头墙边的二层台阶。爬到石头后的草丛中停住，等这一层巡逻的士兵走到另一头时，再起身离开。

快速登上左边的台阶，然后躲进前方茂密的草丛中。当右边的士兵背对着玩家时，向前走到几乎与木箱平行位置的右边，但仍然完全隐蔽在草丛中。要爬上下一个台阶且不被下方看守的士兵察觉会很棘手，所以——纯潜行派的玩家可能不赞同这个观点——这时最好要用 Mk.2 瞄准他的头部并将其击昏，然后小心的上去到达山顶的记录点。

D

如果玩家选择纯潜行的路线，很有可能潜行中的叛军不会对在他们身后爬行的 Snake 友善。他们最低限度也会表现出惊恐——而如此一来就会干扰了他们的行动并增加了被发现的机率。这是最普通的事态。最糟糕的情况是他们甚至会把 Snake 当作是敌人并朝他开枪。

把这些情况都考虑在内，建议保持低调，跟踪时保持一段安全距离是关键。扶着石头走到右边的类似角落的地方，以卧姿等待，并且准备好 Mk.2。等待独自前来巡查的 PMC 士兵在前方的石头间并靠近玩家时，给他头部一镖镇定剂。（这举动通常会被敏感的叛军注意到，他们往往会停止向 Snake 攻击，即使之前还对他乱开枪……）

快速向前走，保持卧姿穿过草坪，匍匐通过在右边平台上驻守的 PMC 士兵。当他背对着玩家时，玩家可以大胆地弯着腰溜走。这关的出口就剩下一小段路了。



候选策略

潜行通关Beta版

在前一个地区使用我们的候选潜入策略来到这一区，然后请先根据首选通关中展示的路径到达山顶。这里的不同点在于，叛军的袭击会灭掉至少2名 PMC 巡逻兵，使攀爬过程中的危险大为减少。

到达记录点之后，玩家可以享受到第二点解救俘叛的好处：可以穿上南美叛军的伪装（South American Rebel Disguise）来感受一次爽快的传统渗入式潜行。当叛军停下时靠近他们，然后注意领队的手势。跟紧右边两个男的，也同他们一样飞快地从一个隐秘的地方到另一个隐秘的地方，始终关注领队的无声指示。需要停住几回，我们也注意到这些手势在不同时刻的明显变化。这里要给玩家的最有用的提示就是：随时移动镜头检查是否自己已完全隐蔽好，并且跟紧同伙。最后一点：不要占据太大的空间——如果玩家霸占了他人宝贵的隐蔽空间，将迫使同伙站在暴露的位置，随后发生的事一定会让玩家后悔的。顺利通过（不用伪装迷彩）这个地区而玩家或任何一个叛军均不被 PMC 士兵发现的话，这绝不是一件微不足道的成就，如果玩家做到了，必须承认自己并给自己一个得意的傻笑吧！（较我如何能不囧）

极端武力补遗

如果 PMC 的援军会从山上赶来，要一路杀上山会相当困难。所以玩家应尽量避免引发彻底的 Alert 警报。在记录点之后的地区，也是遵循同样的原则。如果玩家引来了一大群从出口处涌进来的 PMC 士兵，将使场面变得很激烈。如果敌人的数目对玩家来说无所谓的话，在这个适合打游击的场所里，玩家可以耍耍那把先前从军需储备库捡到的 Twin Barrel 霰弹枪。

■除非玩家有南美叛军的伪装（South American Rebel Disguise），否则在记录点之后想紧跟着叛军一起开溜的方法肯定行不通。对 Snake 反感是因为 Snake 的突然出现破坏了他们精心策划且小心翼翼行动的节奏，且可能使他们被发现。

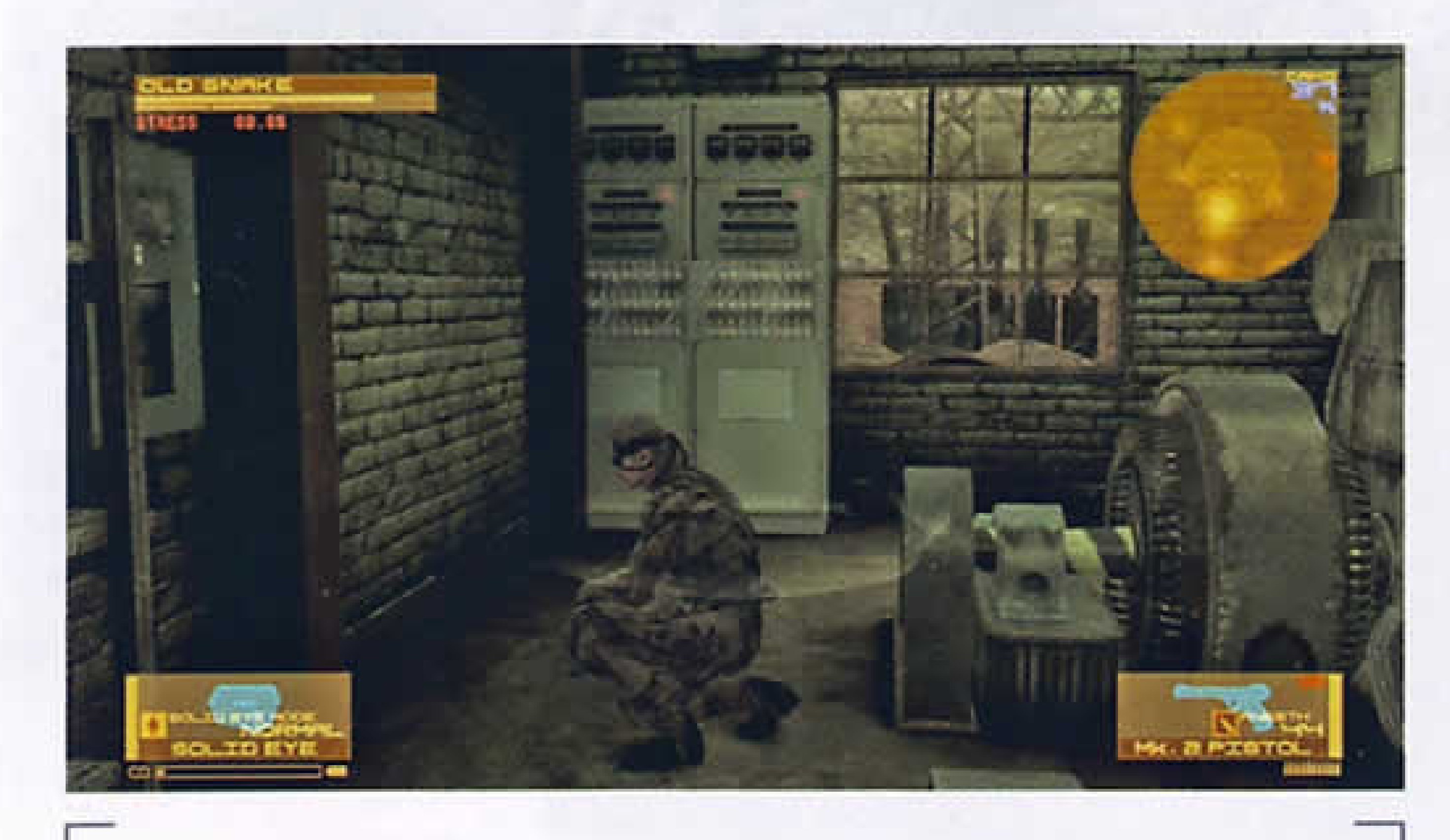
■ 如果 Snake 的精神槽过低，使用 Pentazemin（镇定剂）可以立即稳住他的手。当玩家需要使用狙击枪，而老兵又不在最佳状态时，这招特别管用。

3. SOUTH AMERICA / POWER STATION

PLAYBOY
FIM-92A
C4
RATION
7.62 X 54R
ANEST. (7.62 MM)
REGAIN
12 GA. (00 BUCK)
SLEEP GAS SATCHEL
PLAYBOY
COMPRESS
NOODLES
PENTAZEMIN
12 GA. (SLUG)
PSS
G
F
RATION
SMOKE G.
REGAIN
E



当靠近地图西南角，电站墙外的那台生锈的 Stryker 时，将触发一段很长的过场动画，玩家可以休息片刻，随后就是记录点。



这屋里有些不错的道具，所以值得玩家冒险潜入。一般东边的入口是最安全的。如果有士兵看守着，玩家可以躲在旁边的货车下等他们走远，或者击晕他们。当玩家到这时，别忘了把图示的控制台给毁掉。



这里有2条通往输电站的路。玩家可以选择直走，潜行通过 PMC 的机枪，再越过南边那堵墙前的无人区；也可以选择右拐向山上走。如果走山路，玩家将与敌人正面交锋，但可以解决掉对下方叛军有威胁的2个 PMC 狙击手。在山上还能更好的鸟瞰下方的地形。

■ 玩家也能收集互相斗争的双方所丢下的机枪——特别是叛军拿的PKM，以及某些PMC 士兵使用的 M60E4——它们在即将来临的战斗中将非常有用。还有一个叛军手里有 M72A3 反坦克火箭发射器，他在基地的东边攻击。

■ 如果玩家赶时间，也无需等叛军击败PMC 部队——自己摧毁控制台，然后冲向在设施东北角Drebin 的位置。回到游戏之后叛军已经建立好对这地区的控制。

E

当叛军发起进攻时，在石墙边的小道上向左方爬行。接着，在伸出的岩石下方阴影处继续前进，小心别引起 PMC 狙击手的注意。沿着狭窄的小道向前，到一块长满杂草的土墩，在这停顿并观察战况。可以看到，在输电站前的 PMC 士兵正向战场进行疯狂地扫射，一排排像堵墙似的子弹从两个固定的机枪中射出。为避免意外受伤，沿着右边的路匍匐前进，顺着路直到看见一个倒下的树干；这应该能提供充分的掩护。感觉没有危险了，马上钻入右边的草丛中。

F

观察前方地形，会发现有一片草坪位于两棵树之间。玩家需要小心地匍匐穿越，并到达下一棵树，停顿下并查看 PMC 士兵。那里应该有一个（或许两个）士兵驻守在电站的东边，就在前方不远处。当他们被干掉后，援军又会从电站里出来接替他们。这里的挑战就是要认真观察，利用 Solid Eye 雷达准确地判断行动的最佳时机，玩家也可以利用 Mk.II 来加速这个过程。当道路暂时无碍时，沿着沙袋的右手边匍匐前进到卡车底下。在下面躲避片刻，再匍匐穿越墙的开口处，左转登上通向电站的台阶。检查右侧的门（可能有 PMC 士兵在房间里），确定没人注意你时，立即闪到左边的房间。

G

现在玩家已经到达重要的输电站控制间了。通常来说，如果玩家采取潜行通关，可以躲在这等待叛军前来摧毁控制台（如前页所示），这样将切断所有设施的电力并意味着这个地区战斗的结束。如果玩家渴望加快这个漫长的等待过程，也可以自己来实施破坏行动。当周围没有危险时，向电站后的 Stryker 走去将触发一段与 Drebin 的剧情。结束后就是记录点。

秘密：破坏电站

破坏电站里的控制台将切断所有的电力，并推动了叛军的进攻———旦摧毁了，也奠定了他们在这个地区的胜利。这对靠近地图西北角而触发的下一段剧情（以及记录点）该如何发展都有一个非常重要的影响。如果在遇见 Drebin 前，电站被破坏了（无论是玩家还是叛军干的），所有PMC的军队将从电站以及 Cove Valley Village 地区消失。当然，如果剧情开始播放时电站还在运转的话，所有的叛军将从这消失，并增援更多的 PMC 士兵来看守这两块地区。显然，后面的情形会使事态变得更加复杂，也减少了潜在的奖励。

破坏电站的第二点好处就是可以到一个秘密区。在控制间，向远处的若干个铁台处走（位于设施的西南区），这中间有个巨大的金属物体。再登梯子上去，靠近任何一条连接邻近铁塔的粗电线。按 ⓐ 从栏杆的边缘跳下，抓着电线横移，直到悬挂在铁塔过道的上方，并按 ⊗ 落下。做这个高危动作前，要先检查下精神槽——如果太低，在攀爬时 Snake 的抓握力会下降，这样就不能给他充足的时间让他安全抵达。


这个秘密地区的珍品中包括一个昂贵的 Rifle Scope（狙击瞄准镜），一个 FIM-92A 地对空发射器和一把 PSS 消音手枪，再加上几盒常用的弹药。在高处箱子的背后还有 Pentazemin （镇定剂），只要从旁边的铁皮箱前翻滚就可以拿到，从这玩家也可以直接翻墙回到起点。



候选策略

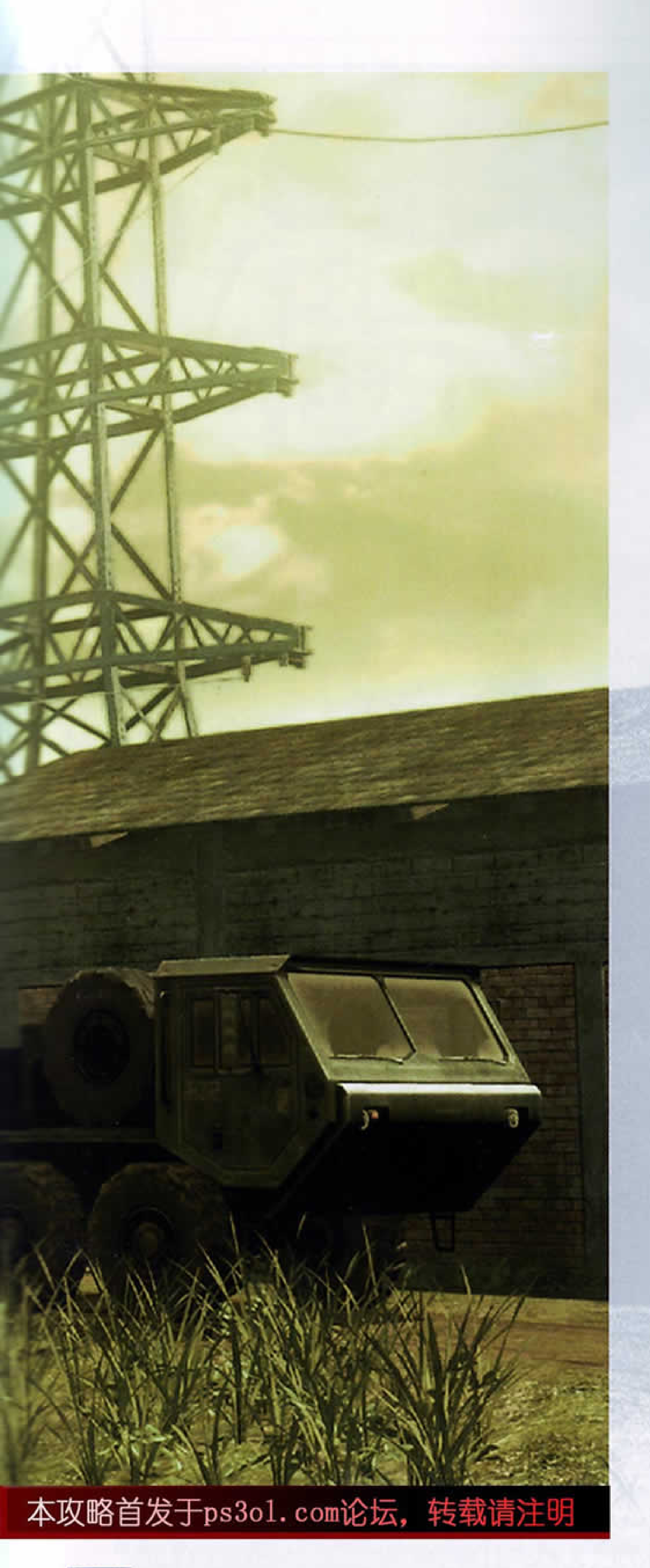
潜行穿过东边下方的地区，再接近电站的方法是非常简单的，如果玩家想参与战斗的话才有必要到西边隆起的那块区域。

叛军对这个地区失去控制（详见“破坏电站”）之后，如果玩家想尝试另一条路线，这里还有一条与 Drebin 会面的捷径。当玩家到达 E 点提到的那个长满杂草的土墩时，实际上可以想办法到达这片地区左边围墙附近的小路上，顺着路一直走到电站，并且被发现的机率也很小，但还是要小心地通过离玩家最近的那小炮台。可以跳下在角落附近的战壕中，走到底并触发剧情。



进入下一区域的道路不只一条。选择右边的路径，你会见到两个对立派别之间的交战（玩家有机会体验拥有装甲车和武装直升机的战场是什么样的）。但如果你想保持低调，那左边的路会平静许多，这里你只需要靠左前行，直至道路再次一分为二。

如果战斗中叛军输了的话，那这一区域就会布满了巡视的 PMC 士兵。相反的，如果叛军获胜，那么你就完全不会见到 PMC 的影子，Snake 就可以大摇大摆的在这里搜略一番了。



H

[注意：过场后，你要是看见两个PMC士兵在向你靠近，那么请跳到“候选策略”这一部分]

电站被摧毁后，你可以在这一区域大肆搜刮一番；甚至还可以回到 Cove Valley Village，因为那里也已在叛军的控制之下。

当你决定要向下一个地区前进时，我们强烈建议你选择走山路（一开始向左岔的路），并一直走到下一个岔路口，再一次走左边的岔路。之所以建议玩家走左路前行，是因为这是实现快速完美潜行的绝佳选择。

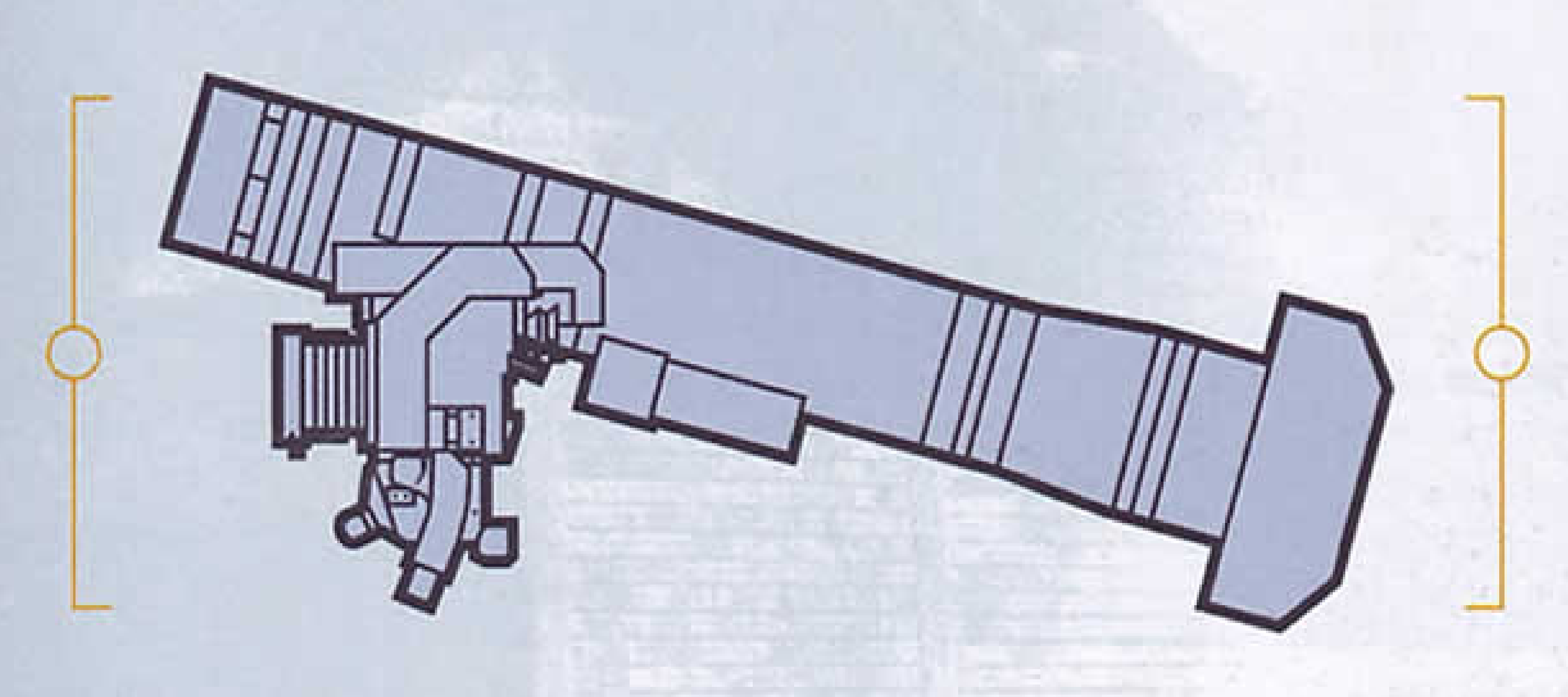
如果你想寻找刺激，或在多次通关后想尝试新的挑战，那么余下的两条路会很适合你。这两条路会带你进入东南方的 Confinement Facility，这里是战场的核心地带。除非你想找麻烦，或者想试试自己的潜行能力有多好，否则我们实在是不建议你这样做。而大路恐怕是最危险的路径，因为在下一区的开始处你降会完全暴露在敌人的视线里。

候选策略

如果你不想破坏电站，并且在叛军进入这个地区前和 Drebin 见面，那么你需要悄悄穿过 PMC 的巡逻网到达下一区域。这里有两套方案可以让 Snake 进入 Confinement Facility，而接下来要介绍的潜入方式，可以让他在不被发现的情况下进入。如果你手指痒得很想抠扳机，我们并不认为你不能在遵循我们的攻略的同时制造一点点富有创造性的暴力行为，当然我们还是建议你带上消声器。不过丑话说前面，要是这期间你引起了全面警戒（Alert Phase），那么腹背受敌的窘境是会很糟糕的。

右边的大路

剧情动画一结束，两个 PMC 士兵就会向玩家接近，赶紧趴下后退一些，以避免被发现。当他们走到前方的箱子处时会稍微停留一会，之后就会从西面的变电站离去。Snake首先要匍匐移动，然后换蹲行快速前行。注意前路的情况，来到有木板处贴墙并尽量靠近这里的两个木桶，然后在下一波巡逻兵到来之前使用 Drum Can 伪装。Solid Eye的雷达会帮你掌握好时间差。最后等那两个完全没有察觉 Snake 的笨蛋晃过去后，你就可以继续向前进入下一区域了。



左边的山路

如果你动作够快的话，你可以径直进入一条狭窄的小路，这样就不用等两个巡逻兵过去后才能行动，而浪费时间。要接近入口时，你会看见一个 PMC 士兵就在你正前方，所以这里请放慢脚步，并保持一个安全的距离跟着他。当到达第一片开阔地时，敌兵会在稍作停留前向左绕过一块大岩石。之后他会继续向前并与这一区域的另一个巡逻兵擦身而过。

Snake 要沿着左边的墙壁匍匐前进，来到一堆木头后的草地时会发现左前方有一个往上走的斜坡。此时在原地等一会，等第一个士兵回到出发的地点，然后紧密留意他同伴的动静。等他走到第二堆木头处并离去时，往上爬行来到一处有矿井升降梯前的草地，在那等一会，因为你刚才躲过的巡逻兵，很快就会绕回来。

捡起矿坑前的两个物品（强力 XM8 狙击枪和 Javelin 火箭炮），然后爬到一条狭窄小路入口处的草坪（以物品为出发点，向前走第一个路口转左）。这里请一定要小心谨慎，因为 Snake 很可能被身后的士兵发现，而且前方还有另一个士兵等着。

进入下一个开阔地后，有一个士兵在本地区出口和你前面的大石头之间顺时针饶大圈子转悠。他的巡逻方式又慢又刻板，所以你稍微观察一下就能很容易掌握该士兵的行动方式。这里有不少藏身的地方，所以被发现的可能性大大降低，当然把他麻醉会来得最保险。

最后一个 PMC 士兵在两个出口间巡逻，如果你小心处理了之前的守卫，那这里就再简单不过了。场景里有很多可以躲避的掩体，你完全不必担心有人会从你背后突然出现。等到你想走的出口没问题了，就赶紧向下一区域进发吧。

■花花公子杂志不仅是诱敌的好帮手，而且还能平复 Snake 的心情（回复精神槽）。你只需要把杂志装备在武器菜单里，然后如同使用武器般按住 L1 和 R1。当然你也可以放在地上慢慢翻着看，方法很简单：按 △ 进入第一人称模式，再按 ◎ 翻页就好。

■按⊗你就可以从低矮的窗户翻过，这是最基本的潜行动作，也许所有的乐趣怕是都源于基本吧。



Confinement Facility 地区大体上可以分为3块：东南方激烈的战场地带，东北方包含一座主建筑的区域，和西北方有重兵把守的区域。这个地区的其中两个入口会使你直接置身于激烈的战场中，而第三个入口（也是我们主攻略路线中建议的入口）则是最佳潜行路线，就在地图中间最下方，远离大路那个地方。

Confinement Facility 可能是 MGS4 中最大的一个关卡，里面有太多不同的场景，即使你多次进出这个地区也可能仍然掌握不了这个地区到底有些什么。出于这个原因，我们制作了一张放大并标有图示的双页地图，上面标有物品/武器地点，及许多有用的提示。

要如何进入这个地区纯属你的个人喜好。如果你没有特别想达到某个结局的话，要到达这一关的两个出口并没有“正确”或“错误”的做法。只提醒一点：不要在东边战场的开阔地带磨蹭，因为横飞乱射的火箭炮和无法预测的流弹绝对是“意外”灾害。

CHARACTER

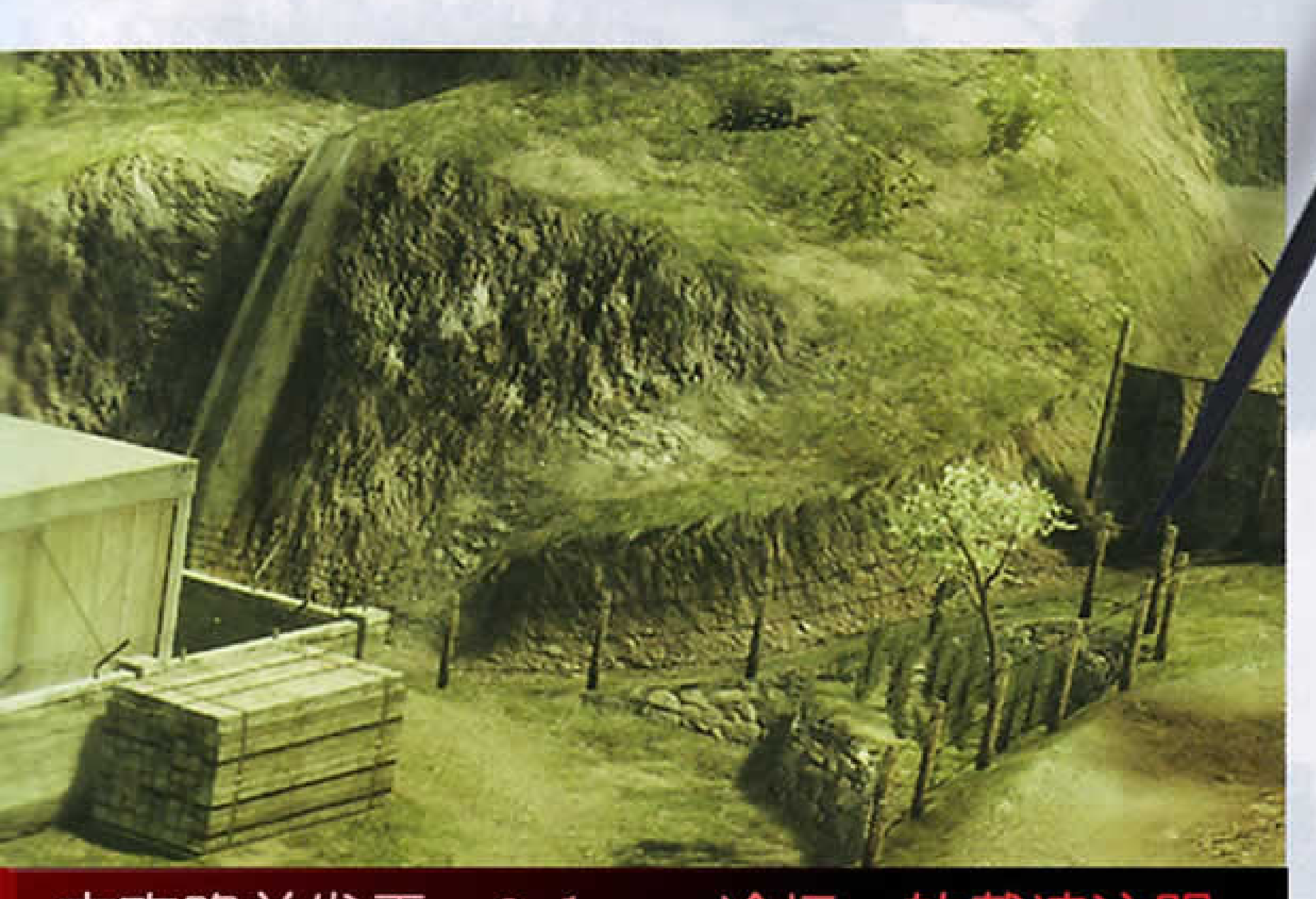
I

Confinement Facility 地区大归大，一旦掌握了最好的路线，其实还是很容易通过的。从开始地点出发，蹲行前进，走下三级台阶后稍作等待。有一个 PMC 士兵会朝 Snake 走来，并停在 Snake 前面。等他转身走开后，稍微向前爬一段路，然后他会走向大路。之后就可以继续爬向左侧小路了（Snake 没有必要也不应该把他解决掉，因为在大路上肯定会有个另人讨厌的士兵跑过来调查的）。

J

在右边岩墙的掩护下，Snake 可以大胆地蹲行前进，来到斜坡顶端的木栅栏时，换成较为安全的匍匐姿态。继续前进爬进一棵大树前的一片草丛中，从那里可以清晰看见在前方有一个士兵正巡逻于两辆卡车之间，更远处的塔楼里有一个狙击手，而在 Snake 身后另一边的大路不远处还有另一个 PMC 士兵。在左侧的建筑物附件还有更多士兵在巡逻，不过从当前位置无法看见他们。

等卡车附近的士兵背向 Snake 离去的时候，爬下斜坡，躲到右前方木头堆后面稍作等待，因为这时巡逻士兵又会朝 Snake 接近。等他背向 Snake 离去，而塔楼上的狙击手也面向别处时，快速爬到前方右边的卡车前端底部躲起来。留意巡逻兵的腿，等他向左离开卡车时，从卡车底部（不要爬出来）观察前方的塔楼（视角会比较别扭，但还是可以看到），如果那个狙击手正向他的右边转身，那就是是 Snake 的大好时机，快速爬出卡车，赶紧躲到旁边的另一个木头堆后面去。向后观察一下，确定身后没有危险了，就可以朝前方的草丛爬去，然后继续爬到本关的出口。





回顾：Raiden 雷电

曾当过童兵，并受到过 Snake 和 Otacon 的帮助。在 Big Shell 事件中担任倡导者中的核心领导人。因对自己过去所作所为的自责而抛弃了他的长期搭档 Rosemary，并担负起从 Patriots 手中营救 Sunny 的责任。他最近的动向无人知晓。

■ 在主建筑里可以找到一盒 Chaff Grenade（电子干扰手榴弹），如果玩家想达成无杀伤通关的话，这盒武器对后面的关卡会非常有帮助。

■ 由于这个战场的援兵是无限的，所以在这个战场上可以无限收集弹药和积累DP值。只不过要提醒一句的就是，如果武器的主人是被杀死的，那么这把武器的售出价只会有零售价的10%（在 Big Boss Hard 难度下将会更少）。

候选策略

有很多条路线都可以使 Snake 到达本关的两个出口，而我们上文中提到的是最快速有效且没那么危险的一条。如果玩家坚持，也可以从 Power Station 进入本关卡东南部的大路入口，然后跑马拉松般到达西北部出口。在本页（以及下一页放大的地图）有不少额外信息供玩家参考。

无警报越野

从地图南边中间的那个入口进入本关卡，在第一个路口向右转。注意经过的 Stryker 装甲车，然后把前方的 PMC 士兵解决掉。跳到大路上，一直前进到主战场附近。当看见一排沙包垒和 PMC 士兵后，赶紧换成匍匐姿态（适当切换成蹲行也无大碍）。向左转，从岩石中的缝隙里穿过去，然后就可以在右侧的掩护下以蹲行快速前进。

当右侧的掩护快到终点时，你就来到这段马拉松的最后一段路了。在这里很有可能在 Snake 右侧或远一点处站着一个 PMC 士兵，更糟糕的情况会有可能正好有一队士兵从大院的侧门跑出来前去支援战场。在这里被发现的可能性非常高，因此请事先把手中的Mk2麻醉枪上满子弹，把附近所有的 PMC 士兵全部射头麻醉。稍等片刻，确定附近没有其他士兵前来调查了，就可以快速匍匐向前端出口前进。这段马拉松的标准完成时间大约90秒左右，也有些大胆的玩家可以在1分钟以内冲过关。

无尽的战争

如果小心翼翼不是你的强项，那你可以调用强力武器火暴过关。但我们要提醒你，不用费力尝试去赢得这一地区的战斗，因为这是不可能的。不管有多少敌军倒下，总会有新的增援来接替他们的位置。实际游玩中，如果以收集战场上的物品和武器为目的的话，使用武力将会非常不利，所有被杀的士兵几乎马上就会被新的援兵接替。不过要是使用麻醉枪把敌人解决掉的话，敌人则会一直保持在昏迷状态直到被叫醒为止，且援军不会去管这种闲事。这个提示是非常有用的，尤其如果玩家向去解救被困的4个叛军俘虏的话（下一页有详细指导）。

5. SOUTH AMERICA / CONFINEMENT FACILITY (DETAILED OVERVIEW)



North-east Sector

- 大部分 PMC 士兵都在大院外面忙活，如果你从大院后门进入里头，通常只会看到一间间荒废了的房间。如果你要从正门进入，就要小心 Stryker 和塔楼上的狙击手。
- 这里最值得一提的奖励就是在东北方一间储藏室里的 M870 改装散弹枪和一些 Chaff Grenade 电子干扰手榴。
- 在东北角的一间房间里关有两个叛军俘虏。如果你把门口的看守解决掉，他们会就朝这关最近的出口逃跑。但是你要是想他们能活着逃出去的话，最好是先把道路清干净。
- 在这一地带的某些 PMC，特别是在东墙守卫的士兵，携带有 XM320 改装部件。

North-west Sector

- 在这一关其他地带的战火并不会蔓延到这里，所以 PMC 士兵会照常巡逻。
- 要解救小屋中被困的两个叛军俘虏会比较困难，尤其是玩家不想被敌人发现的话。解决小屋门口的守卫前，你至少要先解决另外三名敌人：塔楼里的狙击手，在他下方巡逻的士兵，和另一个可能正在北方建筑附近巡逻的士兵。即便如此，你也还是要小心其他前来侦察的士兵。
- 如果你打算潜行通关的话，从这个出口离开这一关会使下一关的行动稍微容易一些。

■ Derbin 的武器商店于每周三和每周日打折直至午夜时间。打折是从前一天的午夜整点准时开始，所以前一晚熬夜的玩家有福气了。

■ 如果 Snake 在前一区救出了4名被监禁的士兵，便会增进与他们势力的友好关系，并且在下一区的 Vista Mansion 时，会多出现两名抵抗军的战士来支援。


South-east 东南区域

• 当Snake到达此区不久后，一架直升机会进入领域，并且 PMC 与反抗势力的战争会延续。Snake 可以摧毁驻守在道路尽头的 Stryker，虽然直升机也可以被摧毁，不过总会有新的直升机来支援。

• 如果玩家想以潜行通过，可以沿着左侧通过此区，直到坐落在地图东北处的主建筑的西侧。

• 另一条路径就是直接走水路，在水中往北行进到下水道（要记得浮出水面呼吸。Snake 可以爬过整条下水道，直到地图的东北处管道出口。

• 如果玩家有幸造访地图中的小岛，可以找到一首 iPod 音乐叫“Rock Me Baby”。



6. SOUTH AMERICA / VISTA MANSION

在庞大的别墅区里，PMC　士兵正拼命地抵抗叛军的攻击。楼顶上开着的天窗是唯一的出口，所以玩家可以从房屋的后门潜入，或从前门杀出一条血路。

玩家到达之后，叛军就开始向别墅进攻，如果打算潜入的话，这将是个大好时机。靠近公路，一台装甲推土机便上来粉碎了大门。这里的某些　PMC　士兵携带着昂贵的　Masterkey（主部件，其实是一把依附型散弹枪，附在　M4　改装枪的枪管下以达到同时使用机关枪和散弹枪的威力。详细信息请参阅“武器/物品”一章）和　XM320　武器的定制部件，如果玩家还没收集到的话，就要留意了。

K

如果你从之前在 Confinement Facility 我们建议的出口来到这里的 Vista Mansion 地区的话，你会发现你的起始位置刚好在一队 PMC 巡逻兵头顶的小路上。在这一关开始后不久反叛军就会袭击进来，这刚好吸引了 PMC 的注意，使玩家可以完全的爬到大路上。当你接近大路时会触发一段简短的剧情动画，一辆推土机正从叛军当中开过来。动画结束后，保持原地不动，等候叛军把大门砸开。之后门外所有的 PMC 都会撤离。

如果你的起始地点位于小路下方，你就需要潜行到达大路附近以触发剧情动画。要避开敌人的侦测会有点难度，不过游戏进行到这里，对玩家来说应该不会有太大问题了。

L

从破烂的大门爬进去然后向右转，一直爬到第一个巨大帐篷的后面。到达墙角附近后，通常就可以朝北边的墙蹲跑过去而不必担心被发现。到达北墙后观察一下周围有没有人，然后就可以一个箭步走到楼梯那里，马上趴下。往前爬行时尽量与左边的 PMC 士兵保持距离。

M

沿着廊厅一直往前走直到接待处，接近楼梯时迅速换成蹲行姿势，并贴到那两盆盆栽中间的墙上。从楼上会跑下来两个 PMC 士兵，他们正要去增援外头的战斗。只要保持静止不动，他们就发现不了 Snake。稍等一会，等他们各行其路后，上楼，进入睡房。从房间的小窗口向外面的露台观察一下有没有敌人（通常是没有人的，不过还是小心驶得万年船），然后从旁边的门出去，在露台上找到一扇开着的天窗，从那里跳下去就会到达地下室。警告：从天窗跳下后就不能再走回头路了。在地下室里可以随意行走，收集这里的所有物品，然后从一个梯子爬上去到达下一个区域。



■在宅邸外围西北角可以获得 Muna。装备这片叶子可以加快 Snake 的精神槽的恢复速度。如果玩家打算在游戏中不使用任何恢复道具的话，这个物品将会非常有用。

■iPod 音乐“Sailor”位于宅邸外围东墙的箱子与墙壁中间，要站立贴墙才能获得。听这首歌时 Snake 的体力会逐渐恢复，对游戏进程非常有帮助。

候选策略

进入大门后向左走也是可以的，不过这样做会很容易被流弹打中。行进途中绝大多数时间还是要保持匍匐前进，不过一旦到达西墙附近后就可以站起来跑了。

“纯潜行”的一个附作用是会让玩家在一些无法避免的战斗中武装不够精良（因为为了潜行，会错过途中不少好武器）。这个附作用在到达这一关之前对玩家都不会有什么影响，因为这一路都是可以悄悄溜过敌军警戒，使用 CQC 或 MK.2 麻醉枪解决碍事的敌人。不过在这一关前头等着玩家的将是一场 BOSS 战，只有一些低威力的枪械可能会使这场战斗变得非常困难。

在万不得已时当然可以向 Drebin 购买武器，只不过在进入宅邸前是可以获得至少一把机关枪的，这就可以省下些 DP。如果一把机关枪都还没有的话，你可以在叛军身上赌一把，他们手上有 PKM（甚或抢劫 PMC 士兵使用的 M60E4 =.=）。储备200发子弹会比较理想。虽然子弹也可以从 Drebin 那里购买，但是“即购即送”服务的价格也非常漂亮：每30发子弹要1200DP。

回到 Confinement Facility

武装推土机把大门碾碎标志着在 Confinement Facility 地区战斗的结束，叛军获得了最终胜利。这同时意味着玩家可以回到 Confinement Facility 搜略战场上的所有物品和武器。这里特别提一件非常值得跑这一趟的武器：位于主楼内的 Chaff Grenade（电子干扰手榴弹）和一把 M870 改装枪，再过不久这两件武器就会发挥无比重要的作用。玩家也可以放弃这两件武器，不过本攻略预计玩家将会取得他们。

秘密：南明奈的照片（Akina Minami）

爬到宅邸二楼睡房的床上，使 Snake 向上看，寻找南明奈的照片。如果是以 FPS 视角来观察，Snake 会对这位日本模特赞不绝口，精神槽的回复速度会大幅加快，除非 Snake 望向别处。（神作就是神作…）



当危险状态结束后，先把武器准备好再出去到外圈走廊迎敌。推荐玩家使用机关枪和散弹枪这个最佳组合来应付各种状况，但是玩家也可以将重火力武器摆出台面来过过瘾。

玩家尽量不要花太多精力在对付打头阵的 Haven Troopers，战斗还没有进入重点（给一点提示：喜欢海鲜的人有福气了…）。Haven Troopers 会先从外围窗户进入，而他们常常会从屋顶跳下突袭。如果之前的危险状态仍未解除，他们便会用昏眩手雷配合 P90 冲锋枪攻击 Snake。如果玩家够机灵，可以完全不被发现就把这些入侵者解决。



N 当过场剧情画面结束时， Snake 是处于危险状态下，除非玩家不怕进入警戒状态，否则 Snake 需要在 Haven Troopers 出现之前寻找藏身之处。最好的隐藏又可以同时反击的地点就在右下角房间里的床底下。玩家爬进去后便会发现，在这里可以同时清楚地监视到 Haven Troopers 通过时经常会停顿的两个地点。而且躲在这里可以使迷彩的隐形效果达到70%。

将 Mk.2 麻醉手枪准备好，前两个 Haven Troopers 会走到右上方的房间，刚好出现在玩家的正前方，可以清楚得瞄准直击头部。之后增援的 Haven Troopers 会来到左上方的房间。按 R3 可以调整 Snake 所瞄准的方向，将她们在踏入房间时立刻击倒。如果玩家的精准度不够或运气不佳，可能无法将所有的士兵在接近 Snake 之前全部击倒。如果有士兵开始接近 Snake 的躲藏处，玩家也还有一点点反应的时间，可以在被发现前赶快往她头上补一枪。由于是近距离，应该不会太困难。

当警觉状态结束后，Snake 就可以站起来走动了。赶快到中央的房间里去搜刮物品，然后准备装备的武器和补给品。玩家可以依据旁边的“简介：如何准备”一栏作战前预备。作战预备都就绪后，走到外围走廊去迎敌，进入战斗的重点。

* 攻略中所描述的“左上角”和“右上角”都是以地图上显示的方向为标准的。

秘密： 过场剧情中的互动

Haven Troopers 来袭前，在Naomi出现的剧情动画中，常常有 L1 按键提示出现在画面的左上方。不过有几处没有出现提示的地方，玩家也可以按 L1 进入第一人称视野，欣赏这位娇美的科学家，而且 Snake 的气力会一下恢复一大格。

在以下的时间点按住 L1:

- *当 Naomi 坐在床上时，而此时 Snake 正要弯腰捡起故意丢在地上的火柴或香烟。*

- *当 Naomi 蹲在 Snake 面前正要说“There’s something I have to tell you（我有一些事情要告诉你）”的时候。*

简介： 注射剂

Naomi 给 Snake 的注射剂可以使 Snake 的气力（精神状态）暂时性的瞬间充满，并且气力值会闪烁，在短时间内固定不减。不过就如 Naomi 提醒的，这个注射剂不能常常使用，因为随着使用率的增加，使用后的维持效果会越来越短，渐渐的也会对 Snake 产生副作用。如果 Snake 把注射剂当作使用物品装备时，以 CQC 制伏敌人后，可以按 △ 给敌人注射，并且会有很特别的效果…

简介： 战前准备

这一部分可以帮助玩家在击倒 Haven Troopers 后，如何为下一阶段的激战作适当的准备。

- *装备感觉适合在实验室中使用的武器。在战斗中取胜的关键在于主导战局，不给敌人主导权。*

- *如果玩家想保持无杀伤通关的话，仍然可以使用杀伤性武器攻击 Laughing Octopus，直到把她的装甲打掉为止。散弹枪与机关枪是最好的组合，散弹枪可以把她直接击倒在地，而机关枪具有很高的杀伤力。爆炸性的武器如手雷，火箭炮等并不是很理想的选择，因为在爆炸的同时可能会波及到昏倒在地的 Haven Troopers。*

- *若将 Laughing Octopus 以非杀伤性武器击倒，玩家便有机会得到特别的奖励，详情请看“秘密： 狂笑章鱼玩偶”部分。如此玩家可以使用晕眩弹或装备 V-Ring 弹药的散弹枪。因为她会常常挡下麻醉针的攻击，所以除非万不得已，尽量避免使用 Mk.2 麻醉枪。*

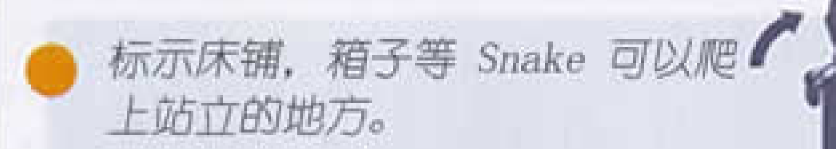
- *留心记住实验室的地形与 Snake 可以踏上的物品（特别是箱子和床铺），还有可以翻过的矮窗，这对之后的战斗极有帮助。*

! ■ 建议玩家在每次过的场剧情结束后，都要检查一下装备中的武器，MGS4有时会自动帮 Snake 换枪，所以不想造成杀伤纪录的玩家要避免这种失误。

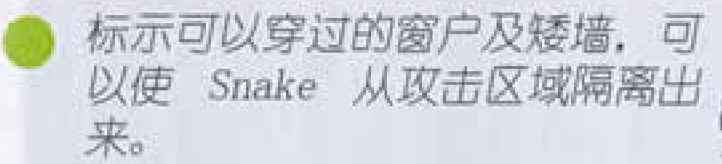
■ 如果玩家执意以不杀伤方式通关，或者想表达人道主义，或者只是为了以防万一等种种原因，玩家可以在击倒 Haven Troopers 以后把她们拖到 CT 扫描仪器后面的安全角落。等到准备就绪后，再去外围走廊迎战 Laughing Octopus。而且在拖移 Haven Troopers 的身体时常常可以捡起从她们身上掉落的弹药物资，助人也利己。



Laughing Octopus 会发动强猛地翻滚攻击，前页地图上已经标示出 Snake 可以攀爬或翻越的地点，利用它们可以简单有效的躲过危险。



标示床铺，箱子等 Snake 可以爬上站立的地方。





标示可以穿过的窗户及矮墙，可以使 Snake 从攻击区域隔离出来。



Laughing Octopus 会用她的迷彩隐藏行踪，不过通过她的挑兴声音和在Solid Eye 雷达上的反应，还是不难找到她的藏身之处。使用夜视镜可以看到她的正确位置，以便做精准射击。这场战斗的重点在于不要鲁莽的攻击，要善于使用遮盖物配合攻势。



一旦将她的装甲打破后，玩家可以与 Laughing Beauty（狂笑美女）在两个阶段的场地决战。第一阶段里，她会在研究室里追着 Snake，并且会左右闪躲 Snake 的攻击。当接近时她会温柔的搂住 Snake 发动狠毒的攻击，玩家可以摇动左摇杆来猛力挣脱。如果玩家没有在3分钟之内击倒 Laughing Beauty，她的体力和气力会恢复，并且游戏会进入到一个空白的虚幻场景。如果在第二场景里仍然没有在3分钟内击倒她，她便会自然死去。



7. SOUTH AMERICA / RESEARCH LAB



简介： 颜面迷彩

当战斗结束时，玩家会得到颜面迷彩，可以在迷彩选项里选择装备。装备时可以将 Snake 的隐藏度增加10%到15%。

秘密： 狂笑章鱼玩偶

如果玩家用非杀伤性武器打倒 Laughing Octopus（狂笑章鱼），章鱼手办会出现在地图右上方的房间里，具体地点在该房间的左下角床铺上。玩家只能在与 Laughing Beauty 对峙的第一阶段时得到（等到进入白色场景就来不及了），所以要马上去拿。如果得到这个玩偶，再加上在第一关的得到的青蛙玩偶，还有之后在 Act 3，4和5可以得到的玩偶，全部都收集后可以得到一把秘密武器用在下一次的游戏中。

O LAUGHING OCTOPUS

以下功略是专门针对玩家想要达到无杀伤通关，或战斗中不用恢复物品等挑战而提供的提示。

攻击

如果玩家的动作反应非常敏捷或者多加练习累计了经验，其实 Laughing Octopus 的每一种攻击都可以有效的躲开。当她在攻击时，强烈建议玩家不要处身在外围走廊，躲在内侧房间里更容易安全度过。



- 她的普通攻击是以 P90 冲锋枪扫射，如果玩家在高难度的模式下挨了她一梭子子弹的话，还是会造成严重的伤害，所以 Snake 应该随时站在遮盖物的旁边。当玩家的子弹打到 Laughing Octopus 时，她的攻势就会被中断了，所以玩家不要停止射击直到把她射倒在地（如果以散弹枪大幅度命中的话，可以一发就直接把她打倒在地）。

- Laughing Octopus 行动极为敏捷，她可以靠她的触角随时移动到任何地点

- 当她被击倒时，会释放出一团烟雾包围自己，如果这时 Snake 在她附近，要赶快后退。因为她常常会在烟雾里放出缓慢的热追踪飞弹。虽然玩家可以将这些飞弹一一击爆（使用自动瞄准会容易些），不过最好还是避开或是逃离飞弹的射程范围，最终这些飞弹会自动爆炸。

- 近距离时 Laughing Octopus 会发出电击触角攻击，所以不要离她太近，如果在近距离遭遇的话，就赶快用散弹枪将她击倒。在战斗的后期，她会将触角伸出来做远距离电击攻击，她的触角可以抓住 Snake 并产生电击。若被抓到了就赶快根据画面上的指示将其挣脱。

- 最有杀伤力的招式就是当她蜷成一颗球状时的翻滚攻击，当玩家看到她蜷身后，只有一秒钟的时间来寻找藏身之处。她会准确地冲撞 Snake 所在的地点。虽然她在战斗的后期才会开始使用这个攻势，不过若是玩家不小心被她直接击中了，在高难度的模式下可是会丧失掉高达75%的生命力。最有效的躲避方式就是站到箱子或床铺上，然后等到她的翻滚动作停止的瞬间用散弹枪攻击她。所以玩家最好是在地图下方的两间房间内与她周旋，因为在这里 Snake 可以直接跑上床铺，不用花时间等待游戏提示攀登后才能爬上去。

隐藏地点

从雷达中可以找到 Laughing Octopus 的伪装隐藏地点，打开夜视镜便可以清楚地看见具体位置。如果 Snake 受伤了，可以趁 Laughing Octopus 躲起来的时候赶快匍匐在地上恢复体力。简单来说，最容易过关的方法就是在每次找到隐藏的 Laughing Octopus 时，尽可能的对她造成最大的伤害。

Laughing Beauty（狂笑美女）

这是战斗的最后阶段，将麻醉枪瞄准 Laughing Beauty 的身躯。她在每次的闪躲后都会有一霎那间的僵直状态，要看准时机赶快追加射击，总之一定会消费玩家不少数量的 Mk.2 麻醉弹。晕眩弹的效果最佳，不过需要投掷到预测她会经过的路径才有效。使用人道性的非杀伤性武器将她打倒，可以得到 Laughing Beauty 的面具（颜面迷彩）作为奖励。

■ 在与 Laughing Beauty 战斗的第一阶段里，Snake 若是爬上床铺，躺在床上（进入匍匐状态然后再翻身使脸朝上），她会爬到 Snake的身上拥抱他。但是这种热情还是会对 Snake 造成伤害，所以要赶快晃动左摇杆挣脱。

■ 战斗结束后的过场剧情背景会因 Snake 打倒 Laughing Beauty 的地点而有些小变化，甚至 Snake 以何种武器打倒她都会产生不同的结果，玩家可以在以后的游戏中尝试不同方法。

章鱼的隐藏地点	备注
贴在墙上或屋顶：	使用机关枪或散弹枪攻击她
附在画上：	使用机关枪或散弹枪攻击她
CT扫描仪旁边的箱子内：	她的触角会伪装成电缆，不过用夜视镜可以看穿，使用散弹枪攻击箱子
伪装成医疗用人体模型：	在夜视镜里不会显示，不过可以观察她注视的方向，使用机关枪或散弹枪攻击她
伪装成 Mk. II：	巨大的 Mk. II 很显眼，建议使用机关枪或晕眩弹攻击她 （如果玩家要保持无杀伤率），注意不要跟着 Mk. II 走
伪装成昏倒的 Haven Trooper：	如果玩家想要保持无杀伤通关，这时就要特别小心不能发生误伤。玩家可以通过Solid Eye上显示的Haven Trooper的生命与气力值，核对画面左上角显示的 Octopus 的生命与气力值数来判断哪一个是她的伪装。如果她藏在一堆昏倒的 Haven Troopers 当中，可能放弃这次攻击的机会比较妥当。如果玩家不顾虑杀伤问题，可以使用机关枪扫射，否则使用晕眩弹仍然可以降低她的气力
伪装成 Naomi：	一个很简单却高明的隐藏，使用机关枪攻击她，而且等到有烟雾出来时也不要停止扫射，唯有这一次可以在烟雾里仍然对她造成伤害，直到她再次开始移动为止

8. SOUTH AMERICA / MOUNTAIN TRAIL



这里的跟踪部分非常有趣，如果这是玩家的第一次游戏，建议玩家先不要看后面的攻略，除非真的卡住找不到出路了。玩家需要注意听从 Otacon 和 Raiden 的建议，使用夜视镜来观察敌人的脚印，以此可以发展出一套玩家独有的追踪方式。偶而也会有无线电提示告诉玩家走错路了…

当玩家穿过河流后就需要提高警觉性了（过河后储存便算为一段新进度的开始），而这里的 Haven Troopers 也增加了很多。玩家需要小心的使用夜视镜来追寻踪迹，因为开启 Solid Eye 的声音也会使 Snake 暴露行踪。

P

为了避免对这个迷宫般的区域产生困惑，我们将标准的潜行分成几个部分。这些包含了对你追踪 NAOMI 之际所能寻找出的任何东西的相关提示。但偏离理想路线而走小径往往会遭到伏击，这都由玩家自行决定。

Q

潜行：沿着向西北的路，猫腰走过大桥。在远处地区有一个巡逻的士兵，所以当你到达另一边的箱子处请卧倒。

候选：走向北的路会遇到一个在寝室里休息的士兵，在他全神贯注于手中的事物时你可以悄悄地收集他身边的 Fore Grip B（枪支前握杆B部件）。

R

潜行：小心注意正在巡逻的士兵，当没有危险时进入东北方的小路。

候选：西北方的小路是一条死胡同，在尽头有一个 Noodles，同时它后面草丛中还埋有一个地雷（Claymore）。正北的小路有一座小型建筑，里面埋伏着一个 PMC 士兵。如果你小心翼翼地爬到右边，你就可以用 MK2 从后窗对他偷袭。不过奖励倒不怎么样——一箱 Stun Grenades（麻痹手榴弹），一本 Playboy 成人杂志，和一把 PSS 手枪。你可以琢磨一下那相当晦涩的白色记号，但我们现在可以告诉你其实它并没有什么特定的意思。

S

潜行：匍匐穿过向东的小径，在你经过岩石上面的 PMC 狙击手时，聆听他那喜剧式的评论会给你带来些许缓和。在到达下一开阔地带的第一棵树之前停下。

候选：朝向北的路能通往之前在 R 提及的小楼层的上部。如果你想，你可以倾斜着滑下去。朝南的路将有趣的多，如果你对前面那个狙击手所提及的是什么感兴趣，看看丢弃在石头上的乳罩就应该明白了；这也太随意了吧…沿着道路继续走将会被逼处理三个 PMC 士兵：一个在巡逻，另一个在残破的楼房里看 PLAYBOY，而最后一个则藏在河前面的箱子后边。

T

潜行：朝你的右边看去会发现那里有个 PMC 士兵趴着侯命。在他注视自己前方那条道路时你不应轻举妄动。或者你可以用镇静剂来使他入眠，或用 Mk.II 把他引开。无论何种方式，在过了他之后穿过河流。

候选：朝东的小路一样能让你到达河流，只是这样一来你和刚才那士兵就显得有些过于接近了。

U

潜行：这里有个记录点，可以储存你的游戏进度。沿着左手方向的路向东前进。

候选：向南的路会使你遭受伏击——一个 Haven Trooper 在大圆木后面躲着，另一个则在角落的树后面。

V

潜行：匍匐前往东北小路，但要保持安静——在你的右边不远处就有个 Haven Trooper。以低姿态穿行，最终当你潜行经过第二个 Haven Trooper（注意自己的左边）时要特别小心，她的背朝向你，所以你只要笔直地向右爬就行了。在到达树桩的时候可稍微停歇，恢复一下精神，降低一下压力。

候选：当你接近南边的道路时会听见一段简短而又极为痛苦的女性声音。跟着声音的方向走，发现那痛苦的恳求声渐渐变得有点……呃，还是你自己听吧。当你看到房屋窗台上的 Haven Trooper 狙击手时，就知道是怎么回事了。一发镇静剂就可以让你没有烦恼地收集这里的东西。朝北的路有两个 Haven Trooper 伏击进入视线的猎物。在这里你可以找到一个 Ration。如果你能镇定自若，老练地获得它而不触发任何事件，那你压根儿也不需要它了。

W

潜行：在你右边有一个 PMC 士兵正在埋放地雷，但如果你紧靠左边岩石爬行的话，通常可以安全穿越。最佳路线当然是南边的小路——这是那士兵的看守义务所在。让他睡觉是最明智的做法，然而，如果你在他离开引爆装置之前就下手的话，他倒下的时候将会压在该装置的上方——这个后果自然很明显。这不会统计进杀人数（我们验证过了）但它却是一种最巧妙的处理该情况的方式…

候选：在通往东北的死胡同里有一个复活节彩蛋：一个由全体 MGS4 开发组（包含小岛秀夫，新川洋司，村田周阳？？等人）的手印和签名覆盖的金属碟。让 Snake 躺在上面，你就可以在 Camouflage 菜单中得到特有的手印迷彩。朝东南方的小路走的话，你就会发现一对女性的鞋印——然而可想而知，它们是被两个 Haven Trooper 狙击手紧密监视的。

X

潜行：你理想的路线是去西边，可是当你走到该地区时，一个PMC士兵会沿着那条路走去。跟在他身后匍匐前进（别离太近了！）在他抵达巡逻路线终点之前你在第一个岔道向左拐，然后再向右拐进地下通道离开该地区。

候选：在这块最终区域没有真正需要留意的东西——一个 PSS，一对额外的 PMC 巡逻士兵，就这些了。只不过好奇心永远也不会消灭的……

■如果你原路返回实验室，你可以找到 Noodle 和一盒 MK.2 的弹药。你无法进入实验室，但如果你紧缺回复道具和镇静剂弹药的话，来一趟收集这些东西还是值得的。

■如果你按照要点 U 中提示的那条路来走的话，你将发现一块散发浓烈气味，被压平了的圆形草印。站在它中央可以听到一段神秘的喃喃自语。如果你有足够耐心听完，将获得一些额外 DP 点数。



9. SOUTH AMERICA / MARKETPLACE

当来到集市区时，你的目标只在于到达出口。与 Gekko 交战是徒劳无益的。即使你摧毁了一台，另一台会跳过来继续与你战斗。在紧急的情况下你可以使用机枪射击 Gekko 的腿部来击倒它们。躲避往往比直面进攻更容易成功（若你坚持要在那儿战斗，请留意 Javelin 这件利器，它的单发火箭通常就足以摧毁 Gekko）。

Y
Z
M72A3
M72A3
M72A3
5.56 X 45 MM
5.56 X 45 MM
5.56 X 45 MM
CHAFF G.
PSS
C4
IPOD MUSIC

逃脱战是非常令人愉悦的一个桥段，它能即刻带给所有玩家像在家里一般的感觉。你的目的就是射击一切进入你视线的东西；但要注意那些大脑受到损坏，蹒跚而来的 PMC 士兵。当他们爬上 Drebin 的 Stryker 时，你需要对他们使用 CQC（使用霰弹枪也是最有效的）把他们打下去。

尽管你可以使用 Snake 身上的任何武装来突围，挥霍行驶途中那无限的弹药，但我们发现，Stryker上的炮台实际上是最有威力的武器。这在你到达大门封锁的电力站地区时变得尤其适用。尽管用炸的可能更快，但有点不切实际。







Y 在 Drebin 的 Stryker 上的逃脱战给那些试图在游戏中无杀伤，无受伤的玩家们展示了一个新奇的挑战。那些蜂拥而来的 PMC 士兵虽然已经沦为步履蹒跚，失去知觉的行尸走肉，但是杀死他们还是会在 ACT2 结尾表现总结里面被统计出来。

阶段一：Vista Mansion
当你可以操作Snake时，马上装备 Chaff Grenades（电子干扰手雷）和 M870（其实随便一把散弹枪就够用了，即使只用 Masterkey 也可以）选择非致命杀伤的 Vortex Ring Shot（涡环子弹）来射击。要是你之前从来没有这样做过的话，按住R2，点击◎几种可使用的弹药之间来回切换选择就可以了。镇定剂镖（Tranquilizer darts）对这地区你所面对的行凶者是无效的，所以请将那把值得信赖的 MK2 麻醉枪收回枪套吧。在穿过大厦大门之前确保你的霰弹枪已经上弹。

当穿着具有动力装置战斗服的士兵进攻时，向他们扔一个 Chaff Grenades 来阻止他们向 Snake 和 Stryker 射击。接下来你可以使用前面提及的非致命武器来对敌人进行定点轰炸，震慑住周围的 PMC 士兵。同时这也能有效的把抓住车边的家伙们打下去。有效控制拥堵的敌人和“乘客”会使下一阶段容易一些。当那些特殊的电子干扰消失后（或在这之前你都已经都准备好了的话）迅速再扔一个 Chaff Grenades（电子手雷）来恢复干扰效果。

如果你未能在早些时候的隔离设施里面积极收集 Chaff Grenades 的话，也不意味着你将失去一切。你会收到更大的伤害，这是肯定的。但是你也可以试图通过卧藏在 Stryker 的炮台后面来将伤害减到最小。集中精力去打正在攀爬而上的 PMC 士兵（用站立 CQC），Drebin 最终将会驾驶着 Stryker 穿越大门。

阶段二：Confinement Facility
操纵炮台来击破 Gekko，在条件相近的情况下，优先击破近处的 Gekko ——因为它们更危险。如果让 Gekko 离得太近，它将跃过 Stryker 并从后面攻击。所以请尽快消灭它们。你也可以偶尔使用电子干扰手雷来阻止它们使用武器。并使用 CQC 或者霰弹枪的非致命弹丸来轰炸摆脱爬上 Stryker 的 PMC 士兵。

当你击破 Gekko 时所产生的浓烟遮住视线，使 Snake 无法察觉其他敌人的接近。激活 Solid Eye 的夜视功能可以获得更清晰的视域。最好瞄准 Gekko 头部的最上端射击，这不仅能更迅速的击破它们，而且还可以将 PMC 士兵被你击中甚至杀死的机率降低到最低限度。

阶段三：Power Station
如果你知道你即将会遇到的是什么的话，那么这一部分就会非常简单。无视坦克——其实你也无法对它造成任何伤害——当封锁的绿色大门出现在你视线时，用炮台对其连续击打。这里唯一的险情就在于你会无意中打到爬上Stryker的PMC士兵，但这是非常罕见的。

阶段四：High Woodlands Highway
如果你已经能够较熟练操纵炮台的话，这一段路也是相对比较简单的。这里将不用再担心 PMC 士兵的出现，所以你只要专心致志射击 Gekko 就可以了。集中精力依次击破单只 Gekko，这样可以逐渐减少在背后射你的武器。作为奖励，当到达集市地区的终点时你将积累一笔可观的DP值。（请参考页边文字）

Z 当可以操作时，如果你不想使用治疗道具的话可以在左侧的阴影里卧倒来恢复体力和精力值。如果你有的话，请准备好两个电子干扰手雷（Chaff Grenade）。你要找个方法穿越集市摊位和狂暴的 Gekko，避开它们致命的腿部，在 Big Boss Hard 难度下只要一下踢击就能要了你的小命。而且那些无辜市民的存在使你无法使用爆炸性武器来清场。

通过这里的方法就像 ACT1 的开场那样，一直跑到终点就可以了。因为 Gekko 可能在多个地方出现，所以并没有什么万无一失的路线。以下提供的几条路经验证会比较可靠。

- 从你的起始点开始笔直向前跑，然后在第一个集市摊位向左转。
- 如果你有电子干扰手雷，那就扔一个吧。从掩护点猛冲向铁丝网围起来的小区域。你可以跳过它来躲避那些挡在你左侧的 Gekko。
- 笔直冲往你前方左侧的摊位，并藏在它后面。你可以在这里找到一个 M72A3 导弹发射器。
- 稍作等待，摊位前面的 Gekko 会连擦带撞的穿过通往该地区出口的道路，摧毁所有你本来可以用来躲藏并安全潜行通过的东西。等它折返经过你的位置，然后扔出最后一颗电子干扰手雷（Chaff Grenade），迅速冲往出口。
- 不要向后看，只管跑。最后一只 Gekko 会降落在出口前的两个低矮障碍物之间，把出口给堵住，但显然你对此无能为力。先直接跑向它，在它使出扫堂腿前，让 Snake 微微向缺口右边处翻滚，虽与死神只差毫厘，但最终突破出去。

!
■ 摧毁那些“无人驾驶”的机动物体——这里指的是人造机械，无须人类驾驶员来操作的东西，例如 Gekko——可以得到少量的DP值。这行为并不会被计算进每个章节结束后的“杀人数”统计。

■ 那些可收集的道具是在 Gekko 破坏集市摊位后随机出现的。毋庸置疑，你肯定会因忙于躲避被那些巨大杀戮机器的踢腿而没机会去顾及那些物品。尽管如此，我们认为它（收集道具）仍然值得一提。

EASTERN EUROPE

ACT 3: THIRD SUN

terrense @ps3ol
redyellowblue @ps3ol

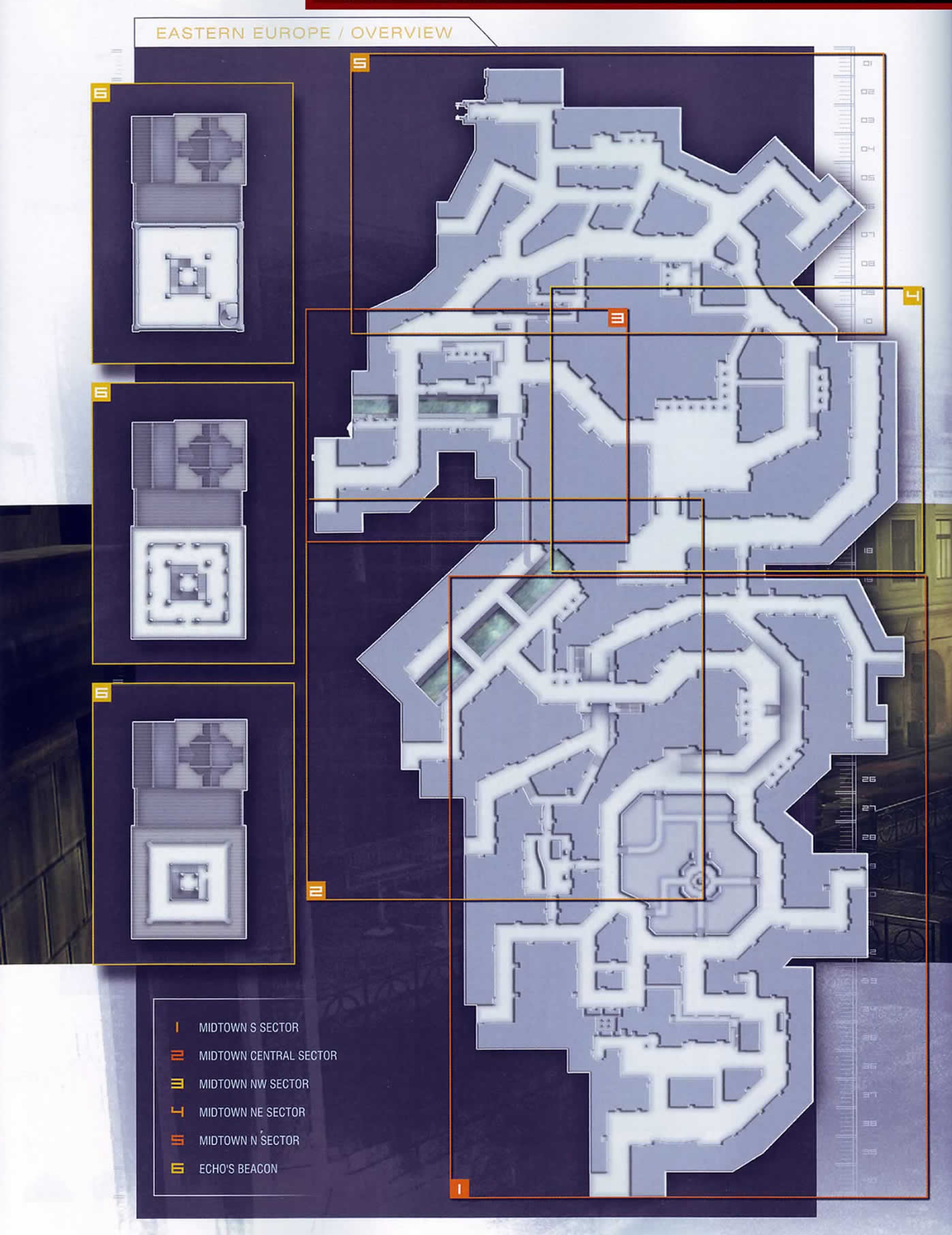
译制

秘密：任务简介

和 Act 2 的任务简介一样，等到出现分隔屏幕模式时，按 方块 操纵 Metal Gear Mk.II。在直升机后面可以找到两盒子弹，楼上则有一块电池和一首 iPod 歌曲“Shin Bokura no Taiyou Theme”，在厕所里还有一块 Compress（敷布）。

操纵 Metal Gear Mk.II 向以下角色撞过去就可以获得特殊 Face-Camo（颜面迷彩）。如果成功了，就会有一声特殊音效。

角色	时机	FaceCamo
Otacon	当可操纵 MG Mk.II 时	Otacon
Naomi	当她在动画中站起来5分钟后	Cyborg Raiden 面罩合闭
Sunny	当她离开她的椅子，而 Naomi 站立3分钟后	Cyborg Raiden 面罩打开



1 MIDTOWN S SECTOR
2 MIDTOWN CENTRAL SECTOR
3 MIDTOWN NW SECTOR
4 MIDTOWN NE SECTOR
5 MIDTOWN N SECTOR
6 ECHO'S BEACON



如何使用本章攻略

如果你还在玩第一遍 MGS4，建议你完全以自己的方式来过 Act 3 的 Midtown 地区，非万不得已不要参考本章攻略——这关不同于以往任何一代 MGS，是独一无二的挑战。

由于这一关的游戏内容会随玩家所选游戏难度的不同而稍有变化，我们在编辑时也同时收录了针对四个基本难度的相关提示。有一点必须要强调在先的就是，除非攻略文中很明显的给出指示让玩家“把 PMC 守卫解决掉”，否则任何与 PMC 士兵的接触都有可能导致地下党联络员改变行走路线。万一真的发生了这种情况，剩下的事玩家就只能全部自己搞定了。我们发现他最终是会回到既定路线上的，但是我们无法在本攻略中记载所有产生影响的因素和其所导致的结果。

玩家在本章开头不久就会在 Midtown S Sector（市中心S区）遇到第一位地下党联络员，在这个S区里他的行走路线在游戏的四个基本难度中都大同小异。在参考我们的攻略时，只需要照着对应你所选游戏难度的指示做，过了这个S区后，再根据所走的出口，跳到相应的页码就可以了。我们用两种不同颜色在每个小地图上描出联络员的行走路线，其中一条线是针对 Liquid Easy，Naked Normal 和 Solid Normal 这三个难度的，另一条是专门针对 Big Boss Hard 难度的，这样玩家就能清楚知道应该参考哪条路线来跟踪了。

我们专门为这一章写了这么一份特殊的攻略，因为在这一关潜行是非常非常重要的。如果你举着枪在城市的街道里与敌人火拼，你走不了多远就会 Game Over。Snake 的首要任务是要找到 Resistence Member（地下党联络员），这个任务非常简单。接着，Snake 要跟踪他一直到地下党的根据地，途中多处都会有重兵把守，但是绝对不能出发警报。从出发点到目的地（地下党根据地）总共要通过5个小区。根据玩家所选的游戏难度和跟踪路线的不同，Snake 将会穿过的小区也会不同。

总体提示

- 只要 Snake 没把联络员跟丢，就没有必要使用 Signal Interceptor（无线电信号截听器），Solid Eye 在这种情况下更加管用。而且目标人物一般都会站在原地不动直到你与他有一定距离为止
- 除非想让事情变得复杂，否则千万不要脱下平民伪装并换成迷彩服（也不要带上迷彩颜面）。基本上整个跟踪过程都要保持匍匐姿态，只有确定周围没有任何危险时才换成蹲行。站立行走/奔跑只能在被发现时逃离现场用。
- 游戏中，每出现一次 Load（数据加载）画面后都会有一个自动记录点，记得每次都记录。万一局势无法挽回的话，玩家还可以重新加载记录。
- 每当地下党联络员遇到 PMC 守卫而无法通过时，他都会停下来；同时游戏背景音乐也会变得低沉。只要耐心等候，最终联络员会改走不同的路线。
- 如果联络员发现你在跟踪他或者你解决了他正在监视的 PMC 士兵，他就会被吓到，然后跑开并且躲起来。只要稍等片刻，他就会继续前进（有可能走不同路线）。有时他在躲起来的途中会不小心碰到 PMC 士兵，PMC 一看见他就会马上把他逮捕。
- 玩家可以通过解决逮捕联络员的 PMC 士兵来营救他，不过这样做过于冒险。只要不去管他，过一会就会出现一段动画显示他被押送出该地区。
- 如果联络员被杀或被捕，玩家只要耐心等待，很快就会有另一个联络员从该地区的入口处走出来。不过要注意，这些联络员不是无限的，如果太多联络员被杀或被捕，游戏就会结束（Game Over）。
- 时刻注意观察周围的环境。发现有探照灯时要第一时间躲开，如果踢到垃圾桶甚至易拉罐，你的位置就会马上暴露。



制造太大噪音或在开阔地带闲晃会使 Snake 跟踪的对象产生怀疑。如果 Snake 已经很小心谨慎，但对方看见或听见了 Snake，他就会跑开并躲起来，有时甚至会直接对 Snake 开枪。在这些情况下，先暂时找地方躲一躲，等待他继续正常前进。Snake 实际上是完全没必要离他太近的，Solid Eye 完全能够监视他的行踪。



在大多数情况（尤其是低难度游戏时），Snake 都可以既悄悄溜过 PMC 巡逻兵，又紧紧跟着联络员。这些情况包括直升机在用探照灯扫射地面，甚至带有炮台的装甲车在巡逻。在某些特殊情况下，Snake 可能需要临时负担起联络员“守护天使”的责任，解决将会发现或已经逮捕了联络员的 PMC 士兵。

I. EASTERN EUROPE / MIDTOWN S SECTOR



红线为 Big Boss Hard　绿线为 Liquid Easy, Naked Normal 和 Solid Normal

■ 复活节彩蛋1：在跟踪地下党联络员的途中，经常会看见一个穿着防风外套，戴着一顶侦探帽的神秘人物躲在离 Snake 不远处。当 Snake 走向他想看看他是谁时，他就会马上躲起来，等 Snake 去到他刚才在的地方时，他已经消失得无影无踪。

■ 复活节彩蛋2：在联络员尿尿的地方有一座雕像，雕像上正好有一个空缺位置。Snake 可以爬上去，换用迷彩服就可以摆出一个特殊造型，从而躲过 PMC 士兵甚至联络员。如果在一进入公园后就这么做的话，将会出现一段诙谐有趣的内容…

BIG BOSS HARD

1. 从开始地点走到大路上就会触发一段简短的剧情。躲在小火车后面等地下党联络员经过，然后保持一段安全距离地跟踪他。

2. 当他因两个 PMC 守卫而无法前进时，操纵 Snake 躲到路边施工处铁护栏的后面。大约30秒左右，联络员会转身往回走，然后会上一个楼梯，来到刚才那两个 PMC 士兵头顶的阳台处，并从阳台另一端尽头的一个梯子处爬下。小心尾随之。

3. 在梯子的顶端稍等片刻，下方的联络员正在监视街道另一头的两个 PMC 巡逻兵。等他转身并决定走另一条路时，才让 Snake 爬下梯子并跟着他。

4. 在树篱后安静地躲着，等联络员尿尿完，然后匍匐跟着他。他会在两个 PMC 守卫的后面停下来。这时让 Snake 躲到墙角那片草丛中去，一定要隐藏好整个身躯。

5. 之后联络员会在公园里扔一个手榴弹，引起不小的骚动。Snake 安静地躲在草丛中，直到 Caution 警戒消除后，才顺着联络员逃跑的路走出去。向北前进，在路口转右，目标人物正在美滋滋地欣赏墙上南明奈的海报。只要 Snake 接近他到特定距离他就会开始走动。

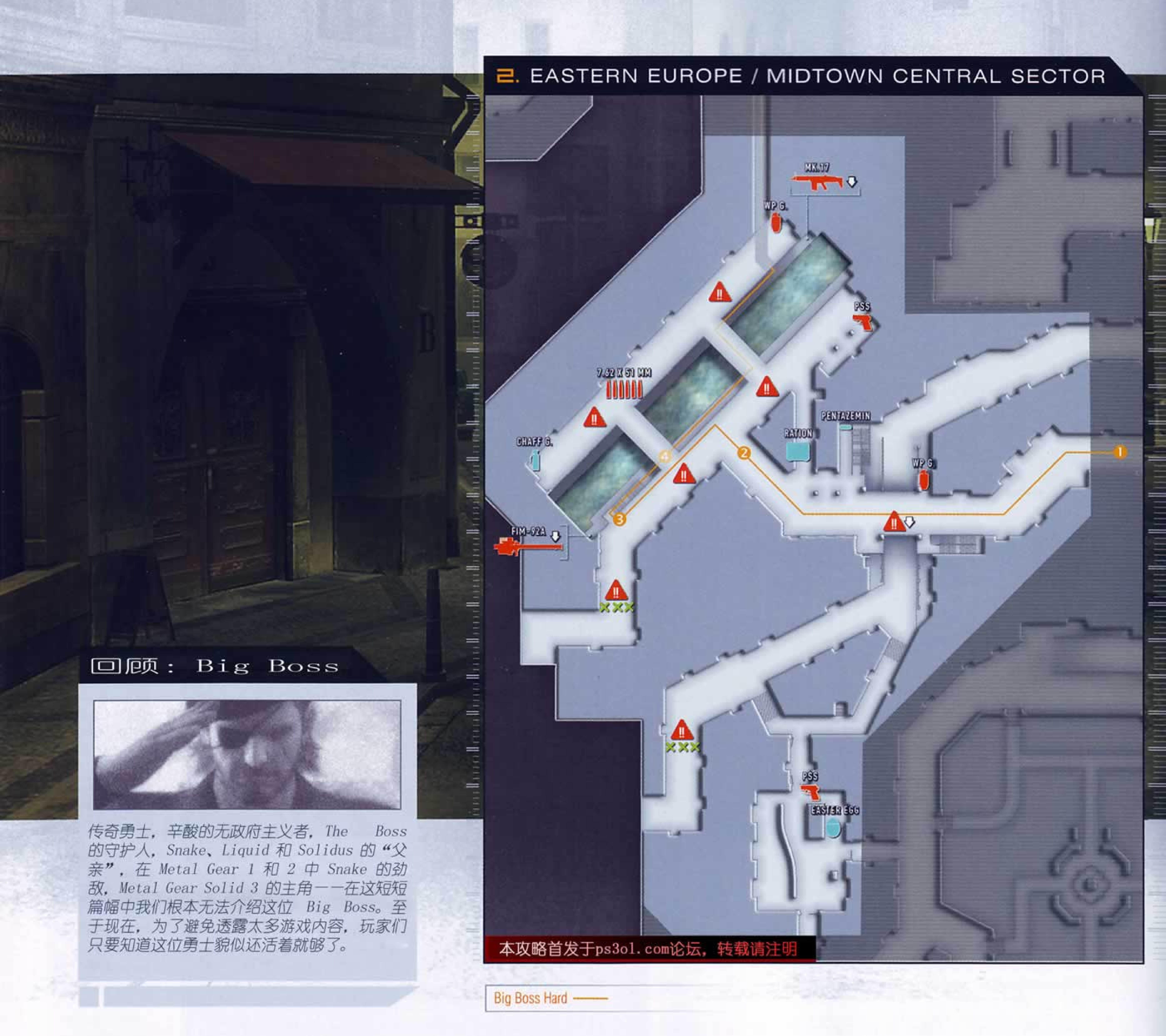
6. 趴在石柱右边，等巡逻装甲车开过去后，跟着地下党联络员进入 Midtown Central Sector （转到第76页）。

SOLID NORMAL, NAKED NORMAL & LIQUID EASY

与 Big Boss Hard 一样一直跟踪到⑥，途中的 PMC 守卫会稍微少一些；注意巡逻装甲车在 Liquid Easy 难度下完全不会出现。跟踪联络员进入 Midtown NE Sector （跟踪到这一步的玩家，请转到第78页）。

候选策略

在这里我们为 Big Boss Hard 难度游戏的玩家提供速攻策略，这样在 Midtown 地区就可以剩几分钟的时间。游戏开始后，直接去到在②中提到的阳台，从另一端的梯子爬下，把③中提到的街道另一端的 PMC 士兵解决掉，并把他们藏到附近的车后面。躲起来，耐心等候联络员，他将会绕过公园地带，从一条完全不同的路线去到 Midtown Central Sector，最终会到达第76页中的②并回到正常路线。



传奇勇士，辛酸的无政府主义者，The Boss 的守护人，Snake、Liquid 和 Solidus 的“父亲”，在 Metal Gear 1 和 2 中 Snake 的劲敌，Metal Gear Solid 3 的主角——在这短短篇幅中我们根本无法介绍这位 Big Boss。至于现在，为了避免透露太多游戏内容，玩家们只要知道这位勇士貌似还活着就够了。

Big Boss Hard

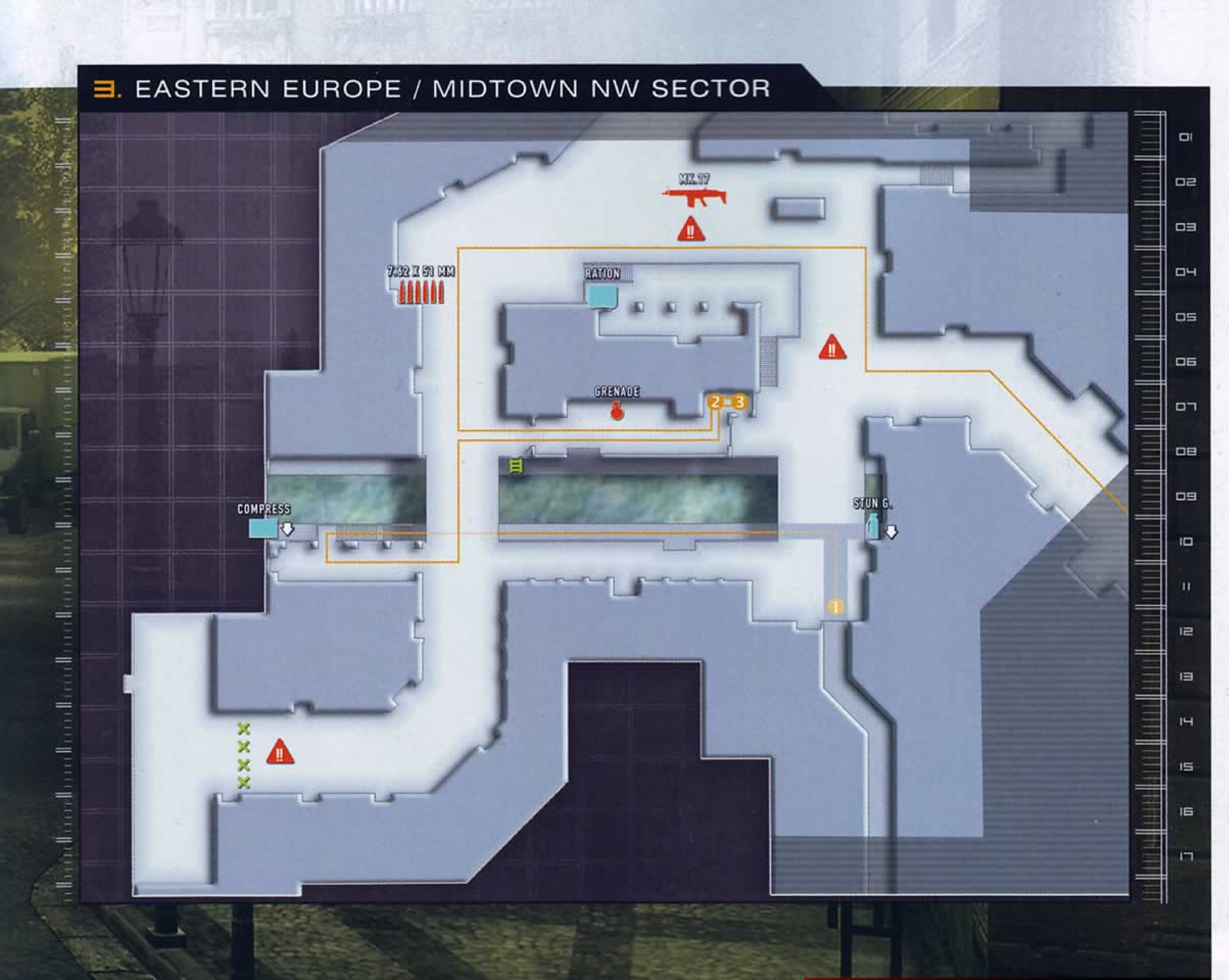
BIG BOSS HARD

1 联络员就站在角落，正美滋滋地欣赏另一幅南明奈的海报。趴下并保持安全距离静静等待，即使他走开了，也要继续按兵不动。最终 Snake 会见到他又从桥上跑回来再温习一遍那幅海报，可见他对这位日本名模（现在很显然已经变成世界名模了）。等他第二次走开时，尾随之来到广场附近。

2 当目标在这地带消失时，Snake 不用慌张地到处寻找——在这一地带首要是不能被敌人发现。他其实正在朝水路走去，所以很快 Snake 就可以追上他。在这个地方有一架直升机悬停在头顶，正在用探照灯四处扫射。一旦被探照灯照到就会立马触发 Alert 警报。小心地匍匐前进，看到两辆小货车时，从旁边爬过，保持在路中间匍匐前进，把镜头调整到可以看到直升机的位置以监视探照灯的动向，直到遇到一辆大货车为止。从它后面绕过去，然后走到人行道上。在这最后一辆车的后面不远处有两个卫兵，由于距离不远，所以就算一点点声响都会造成致命的错误。

3 爬到阶梯顶部时稍微停留一会，观察一下在河对岸的巡逻兵的行为。当他没有往 Snake 这边看时，就可以安全下阶梯了。如果他的眼角余光有可能发现 Snake 的话，最好就按兵不动，或是以蠕动方式缓慢前进。在这里提醒一下，不用急着过这一段路，因为探照灯的移动速度并不快，要照到 Snake 还需要一段时间的，而且一旦到达桥地下的阴影处，Snake 就安全了。到达那里之后，停下来，观察一下探照灯的动向。

4 等探照灯从头顶扫过去之后，马上前进到下一座桥底的阴影处。当你确定地下党联络员与你的距离足够安全时，跳下河中走到河对面的人行道上。时时向后督一眼卫兵，确保 Snake 有足够时间，然后向那个联络员走去的开阔处移动。这里要非常非常小心，因为他有可能会转身检查是否有人跟踪他。只要 Snake 躲在墙后面，他就会最终从这个地区的出口走过。跟踪他将会来到 Midtown NW Sector。



■ 在水路那里跟踪目标时也可以潜入水中，以躲过探照灯。但是要注意在水中是无法使用CQC的……

■ 在城市的街道中虽然并没有什么重要的物品，但是如有必要，玩家也是可以去收集一些紧缺的物品和弹药的。只是在跟踪目标的前提下还要这样做会非常麻烦，要是真的很想去收集偶尔看到的物品/弹药，可以操纵 Metal Gear Mk.II 去捡，开启隐身模式就安全得多了。

BIG BOSS HARD

1 马上切换到匍匐姿态，然后稍等一会——过于急进有可能会吓到目标而导致不必要的麻烦。当目标蹚水前进时，Snake 小心翼翼地爬出去。不必要尾随而去，因为目标会到达第二座桥时又回到河的这一边。等头顶的探照灯扫过去（注意躲在阴影处的里面，太过靠外的话会被直升机小队发现），然后前进。要是怕被发现的话，可以爬到左边的凹陷处暂避，或干脆迅速到达下一座桥底的阴影里。爬上阶梯左转，然后爬过桥，在第一个路口转右。

2 慢慢爬进第二扇门左边的洞里，然后放出小机器人 Metal Gear Mk.II，让它（如果你已经认同了这件物品的人性的话，也可称其为“他” -_-b）以隐身模式从开口处出去，然后转左。最好从道路的右边走，操纵 Mk.II 快速撞翻那两个 PMC 士兵身后的小铁罐。完成这个动作后，继续北行，然后在角落处转左。在另一对 PMC 士兵的身后做和刚才同样的事，然后就可以回收 Mk.II 了。

3 稍等一会，等所有 PMC 都回到原来的位置后，Snake 就可以回到大路上，然后向右转，爬上人行道。小心翼翼的匍匐前进，知道发现目标为止。从两队 PMC 士兵身后小心爬过，然后跟着目标进入 Midtown NE Sector。

候选策略

对于电视游戏来说，最有效通关的方法往往不是最有乐趣的。在我们提供的 Midtown NW Sector 地区攻略中，我们指导玩家把 PMC 身后的罐子预先撞开，以免联络员因误碰罐子而被敌人发现，从而被捕。如果玩家按照我们的攻略去做，就会错过一段有趣的小事件。要是联络员踢到第一个罐子，那已经算是个教训，要是又踢到第二个罐子的话，连玩家都会忍不住窃笑。玩家不得不第二次去营救那个笨拙的地下党联络员，同时还好像可以听到 Kojima 工作室的开发人员都在嘲笑……

简介：Signal Interceptor

Signal Interceptor 这个物品只在 Act 3 的这一部分有用，过了这个地区就是废物了。它唯一的功能就是截听 Snake 所处地段内 PMC 士兵发现地下党活动踪迹后的无限通讯通告，并在暂停画面的地图上标示出目标的所在地。在第一次玩这个游戏时，如果不小心跟丢了目标，但又不想依靠我们的攻略的话，可以试试用这个无线信号截听器寻找一下目标。但是实际上用 Solid Eye 通常都会更加方便有效。

4. EASTERN EUROPE / MIDTOWN NE SECTOR



红线为 Big Boss Hard 绿线为 Liquid Easy, Naked Normal 和 Solid Normal

BIG BOSS HARD

1 只要保持镇定，这个地带是可以很快很容易通过的。匍匐跟踪目标人物，当他走到门口附近时，Snake 躲在墙角等候一会，然后继续匍匐跟踪其走向左边的道路。

2 保持一段安全距离跟踪目标从一个柱子移到下一个柱子，保持安静以免引起周围卫兵的注意。绕过角落后就可以安全地跟着目标进入 Midtown N Sector 了。

SOLID NORMAL, NAKED NORMAL & LIQUID EASY

1 联络员就躲在 Snake 的左边不远处，街道的尽头——刚开始时是不容易看见的。匍匐前进，小心翼翼的向他躲藏的方向靠近，他会横穿过马路。然后就可以跟着他走了。

2 从拱门穿过然后绕向右边。头顶有一架直升机在用探照灯搜索每一个角落的阴影；附近还有一些 PMC 士兵（士兵数量根据游戏难度不同而变化）。只要注意在停车场墙边的车辆后面躲藏并保持低调，就基本上不会被发现。

3 跟着联络员走，直到一个向左的拐角处。在那里躲起来并稍微等一等，看看他是怎么从两个 PMC 士兵的身后偷偷溜过去的（在 Liquid Easy 难度下只有一个 PMC 士兵）。由于太过担心敌人，他反而没有留意到脚边的一个空罐子，把它踢翻了，结果便很不幸的被捕。

Snake 呆在躲藏的位置不要动，把 Mk.2 麻醉枪准备好并仔细观察 PMC 士兵的动向。Snake 必须准确无误的击中他们的头部；想做到一个“完美的营救”的话，Snake 应该先解决走在后面的那个士兵。在大部分情况下，那个联络员会在获救后马上跑上路边的阶梯并找地方躲起来，过一会就会继续走他的既定路线。在极少数情况下，他会很脑残的跑回之前经过的那个广场，然后会第二次被捕。要是他真的弱智到这个程度的话，Snake 就只能乖乖呆在原地等候第二位联络员出现了。

（如果玩家不擅长营救行动的话，可以等联络员被押送走后，去把刚才他不小心踢翻的空罐子踢开，越远越好，这样就可以确保当第二位联络员到达时不会重蹈复辙。）

4 最后，当远离了刚才那个地方后，就可以安全地跟踪目标进入 Midtown 地区的最后一个地带——Midtown N Sector 了。

5. EASTERN EUROPE / MIDTOWN N SECTOR



All difficulty levels

BIG BOSS HARD

1 等联络员简陋但有效地伪装成 PMC 士兵，从前面不远处的庭院走出来后，甬匐尾随之。Snake 千万不要跟着他走到大路上，只能向右转走进一条小道。穿过下一条街道移动到对面的人行道上，左转，然后爬到一辆白色货车的旁边。

2 在这个地带有一辆 PMC 巡逻装甲车作规律性巡逻，所以等它经过后再小心翼翼地爬向右边。绕到转角处时要非常小心，因为 Snake 一碰到墙就会很自然的站起来，在这个地方发生这种情况的话会很糟糕。从两个 PMC 守卫身后小心爬过，然后爬到街道对面的人行道上，向西北继续前进。建议在路边停着的车辆后面暂避一下，等巡逻装甲车第二次经过。

3 爬上斜坡一直到人行道的尽头，观察一下四周是否安全，然后爬到马路对面。暂避等待巡逻装甲车第三次经过，然后前进，转左。绕过转角后就可以看见地下党联络员和其他三个 PMC 士兵站在一起。其中一个士兵会很快就走向右边，另外两个会和目标人物一起走进小巷中。很快又会有一个 PMC 士兵向左离开，第三个士兵再过不久也会向右钻进一条小路。

4 估算一下巡逻装甲车离得足够远，然后跟踪目标穿过马路，在这一段路没有 PMC 士兵把守。

5 在小路的尽头，留心听听巡逻装甲车是否正在靠近，如果不是就可以继续跟踪目标人物。快要上到一个小斜坡顶端的时候要非常小心，当来到一个路标旁边的桶旁边时，停下来等一会。在右边的街道上有一个 PMC 士兵正在以很短的周期巡逻，把他麻醉掉并不是个好办法，因为这样他就会躺在路中间，容易被看见。好好计算一下时间穿过这条街，然后等巡逻装甲车开过去，且 PMC 士兵背离 Snake 时，在他转过身面向 Snake 前有刚好足够的时间爬过前面的入口。


6 移动到人行道的尽头，然后等巡逻装甲车最后一次经过，就可以安全地爬到那条上坡路去了。等目标人物脱下伪装后，跟着他走到出口。

■ 如果玩家想“完美通关”（无杀伤，无警报，无回复道具），在高难度游戏模式下，本关后期将会非常困难。最好就在结束跟踪前买一把 Twin Barrel 散弹枪（如果还没有的话），虽然不是强制非这么做不可，但是这把枪将会对玩家极度有帮助。

■ 如果持枪挟持地下党联络员并对其搜身，就有可能获得一首 iPod 音乐。

SOLID NORMAL, NAKED NORMAL & LIQUID EASY

地下党联络员的行走路线和 Big Boss Hard 难度下的一模一样，只不过在路上把守的 PMC 士兵没那么多。最大的不同是在 2 的时候不会遇到巡逻装甲车，在 5 没有士兵把守。在 Liquid Easy 模式下甚至可以在一开头的 1 处直接爬过道路枢纽而不需要绕路，因为那里根本没有士兵。

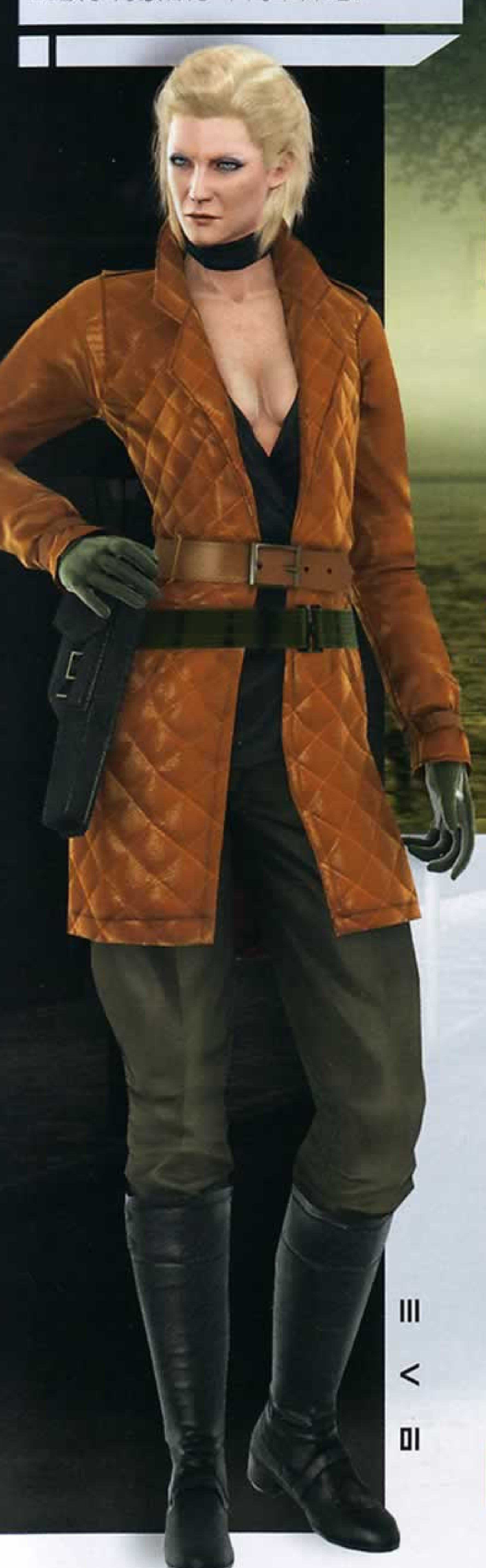


这一部份与上次在南美的装甲车逃亡非常相似，只不过这一次 Snake 是乘坐在摩托车的后座，只能从固定的位置攻击敌人，也就是说要考验玩家的射击精准度。按键操作与平常一样，按住L1瞄准，按R1射击。如果松开L1的话，镜头会回到预设视野，通常是显示摩托车的侧面。玩家在预设视野时按 会使镜头自动面向最有危机性的临近区域，所以玩家可以利用L1的切换来及时发现惹任何的可能性危险。虽然在乘坐摩托车时不可以联系武器商店，不过这趟旅程中的弹药是没有使用量限制的，所以玩家可以放手一搏。

在的摩托车追逐战中一共有三个阶段，每一段都充满不同的阻拦与障碍。其中最有威胁性的就是带有炮台的车辆，不过也不能轻视成群结队的 PMC 士兵或 Haven Troopers。在第三阶段里， Raging Raven（暴怒乌鸦）会带领她的滑翔兵开展攻势，在此阶段 Snake 对她所造成的任何创伤都会持续到下一阶段的 Boss 战中，所以一有机会就应当奋力攻击。

回顾： EVA

在食蛇者任务（Snake Eater, MGS3）里的主要人物之一，当时 Eva 未能成功的为中国政府夺取 “The Philosopher's Legacy”。在之前的游戏剧情里已将玩家所需要知道的故事背景做了个简单介绍。



A PREPARATION

这个部份可以帮助玩家了解如何以无杀害记录通关，如果玩家并不介意杀伤人数，那就大可以将所有可使用的强力武器都摆上台面，大肆开打并享受一下激烈的战斗。上一页的简易提示已经足已帮助玩家以武力通过。

当玩家可以控制 Snake 后，立刻装备 Mk.2 麻醉枪，昏眩弹和使用 V-Ring 麻醉弹的散弹枪。玩家也可以准备一把冲锋枪来击落滑翔兵赚取些额外的DP点数，不过这并不是通关的必须条件。在此有两点要提醒玩家注意，第一点是在整个逃亡途中，麻醉枪一发就足以将 PMC 士兵或 Haven Troopers 击倒。第二点就是因为摩托车的速度很快，所以 Snake 在扔昏眩弹时要注意抛掷的方向与位置，以免使自己或战友遭受波及。

B CHURCH COURTYARD

- 这是最短的路程，也是最单纯的路程。因为摩托车在移动中的速度很快，所以昏眩弹在此并不适用。只要专心以麻醉枪击倒出现的 PMC 士兵，很快就会到达下一区域了。

- 值得一提的是在第二次碰到月光的时候，不要花时间去攻击月光，只要专注在攻击面前的 PMC 士兵即可。打到所剩无几时，就可以再将焦点转向从左侧接近的另一群士兵。

C RIVERSIDE WEST

- 有几名士兵会出现在一开始的转角，扔个昏眩弹应该可以解决掉一部份。然后使用 Mk.2 或散弹枪瞄准射击，如果顺利，玩家可以无伤的通过这一小段。

- 当 PMC 车辆出现时，玩家不用担心它，甚至不必理喻，只要注意把跳到面包车顶上的 Haven Trooper 及时击落就可以了。

- 当行驶到 Riverside Road（河畔道路）后停下来时，向右侧的车辆扔一颗昏眩弹，然后等 Eva 将摩托车转向左方以后，再扔一颗昏眩弹到路障的左侧，因为大部分的 PMC 士兵都会汇集在那一带。只要一直朝他们的脚边丢掷昏眩弹，就应该没有太大的危险。如果玩家的技术很好，单凭使用 Mk.2 不断击倒敌人也一样可以渡过。从这个距离无法对远处的炮台车辆造成有效的攻击，不过由于它的命中率实在太低了，所以大可不用在意。当 Eva 将摩托车调转方向时，玩家便可以趁机更换子弹夹。

- 这个段落会有点棘手，当 Eva 驾驶摩托车腾空飞起时，玩家需要在慢动作的时间内，以 Mk.2 或散弹枪解决在两台车辆上掌控炮台的两名士兵（至少要试着解决其中一名）。因为如果无法将他们击倒，在摩托车着地后，Snake 会受到攻击并承受很大的伤害。在摩托车落地后（先解决腾空时无法及时击倒的炮台兵），赶快攻击周围的 PMC 士兵。

- 从此开始到下一区为止摩托车不会再停下来，不过由于到处都是 Haven Troopers，玩家还没有完全脱离危险。如果到此为止 Snake 仍有一大半的体力存留，那么在到达下一区之前应该不需要使用任何恢复物品了。

D RIVERSIDE EAST

- 在过场镜头后 Snake 的体力和气力会全部恢复，建议在此装备冲锋枪，并且尽量击落空中的滑翔兵。如果玩家能够打到 Raging Raven 就更好了，不过玩家若想要得到暴怒乌鸦玩偶就得使用麻醉性武器攻击。

- 过不多久玩家会经过 PMC 的车辆，追逐战将再次展看。立刻用散弹枪击倒车顶的炮台兵。

- 从此开始玩家需要替换着使用散弹枪对付路上的士兵，使用 Mk.2 麻醉枪迅速解决 Haven Troopers 和 PMC 机枪手。由于行驶的速度太快，所以使用昏眩弹并不奏效。

- 当来到一段整个街道里都步满了 PMC 士兵的地方时，保持使用 Mk.2 并尽量从远距离迅速地将他们一一击倒，在此玩家的准确度非常重要。

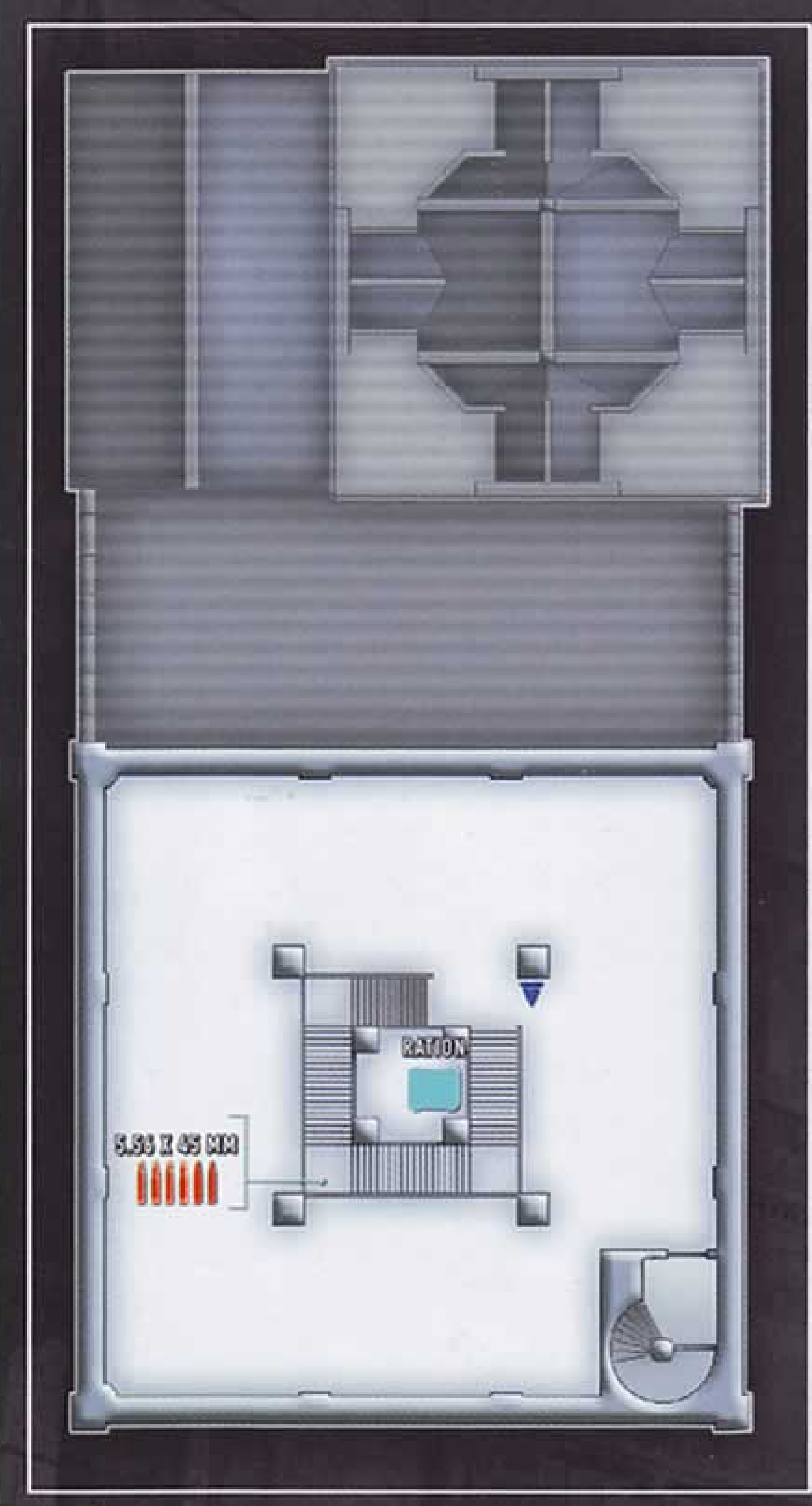
- 最后一段的危险地带就在 Eva 向右侧转弯后驶向两段台阶时，玩家要用 Mk.2 赶快击倒出现的 Haven Troopers。一旦通过了这最后一段，玩家就可以自由地舒展筋骨，欣赏一段烟火剧情了。

简介： 滑翔兵

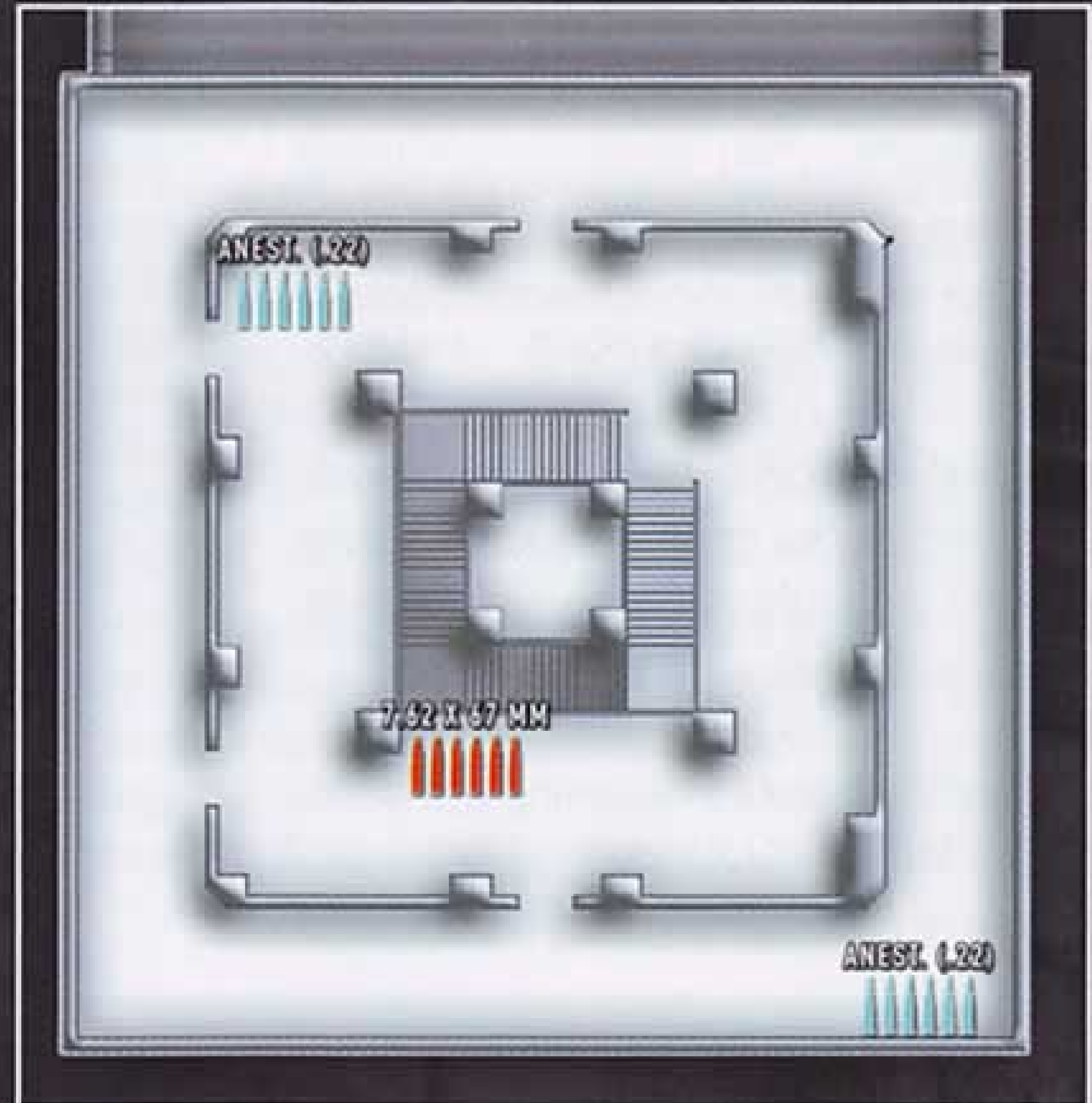
曾经在 Act1 里短暂的登场，不过在摩托车追逐战里玩家才能真的与其交火，并且在之后的关主之战里会有更多的机会。然而对付这类的敌人并没有太难的技巧，只要命中几发就可以将其摧毁。滑翔兵与其它的人造机械一样，在每摧毁一台后都会得到DP点数的奖励。

如果玩家已经通关一次，并想要在这次的游戏中达成完美通关的挑战，那么不使用任何恢复物品的条件在这里会变得非常有挑战性。虽然不用恢复物品通过这里是完全可能的，但是确实是非常非常困难。本页所提供的功略方针可以帮助玩家达成愿望，不过有些小技巧在此没有揭示，因为会提早暴露剧情，所以请参照在170页的特典部分。

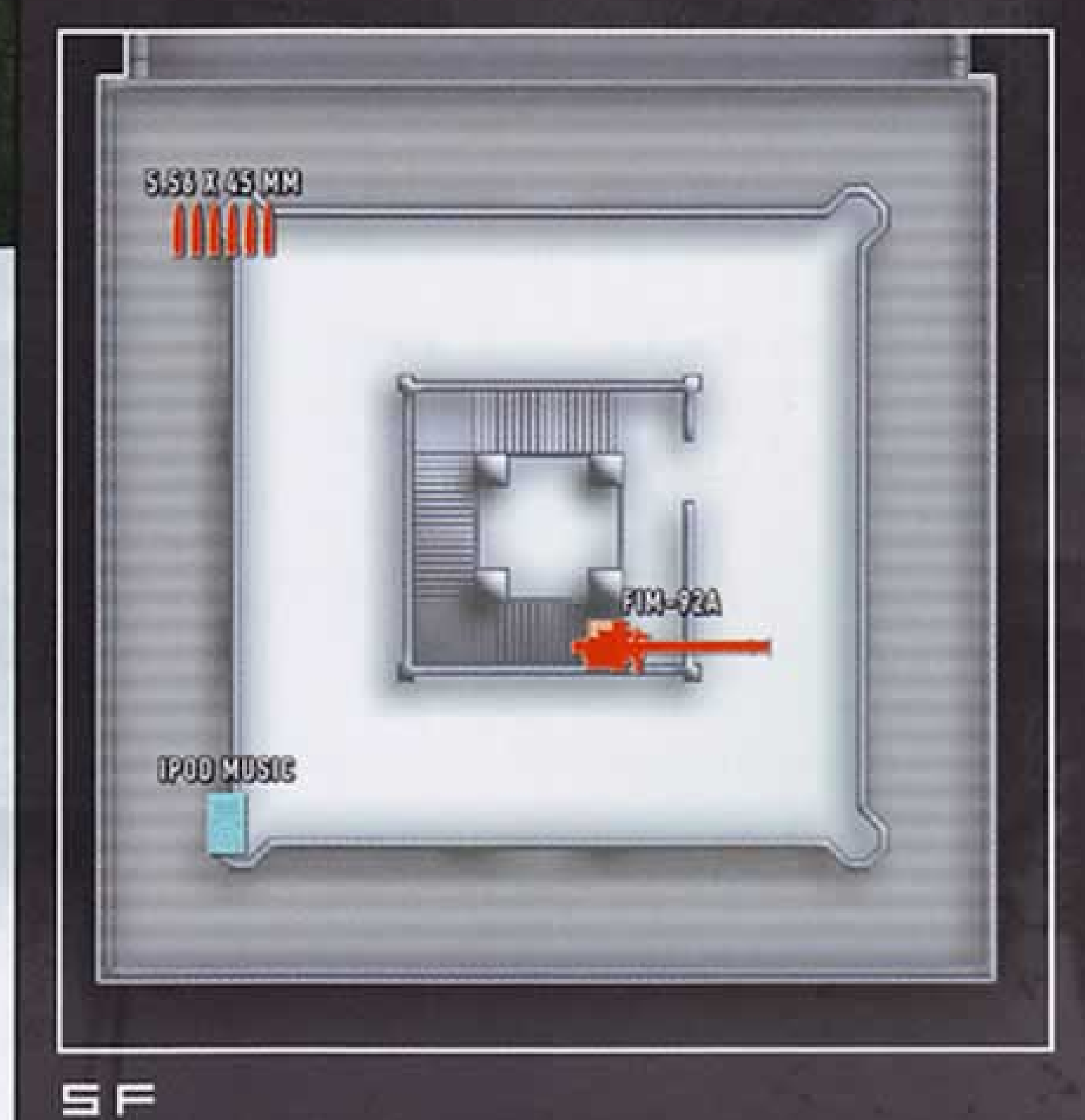
6. EASTERN EUROPE / ECHO'S BEACON



3F



4F



5F

奋力攻击就是对付 Raging Raven 的最好方法。如果玩家想打猫鼠大战式的战法，例如躲在建筑物内偶而开枪打一打从周围飞过的敌人，这种方法只会被 Raging Raven 和她的军队从四面八方以突如其来的猛攻所击溃。而且更加不利的是，Raging Raven 有很强劲的近身攻击。所以要主导这场战斗，玩家需要一开始就直接跑到顶楼，主动开展攻势，正面与敌人对决。

整场战斗中的首要任务是要尽可能减少在领空飞翔的滑翔兵。这不但可以减少 Snake 需要面对的敌人数目，还可以激怒 Raging Raven。她越被激怒生气，就越不容易使出她的强烈攻击。保持在楼层的上层移动，边躲避她的榴弹边以重火力武器还击。如同之前的 Laughing Octopus 战斗，在结束与野兽形态得战斗后就进入与美女形态的战斗。

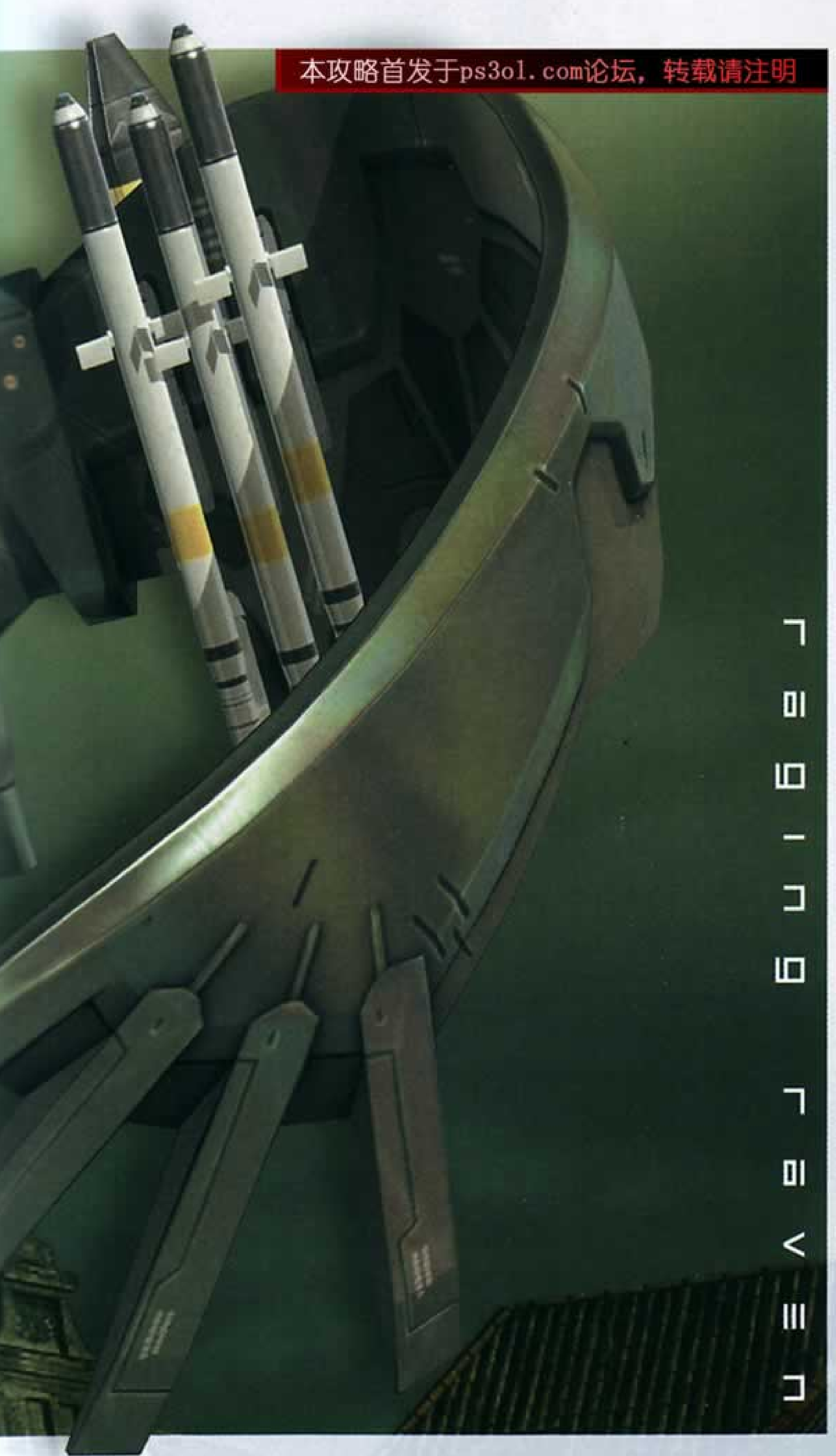


RAGING RAVEN

战前预备

- 如果 Snake 在摩托车追逐时受到重伤，可以在战斗刚开始时躲到楼梯的下面趴下恢复体力。在战斗刚开始时这里是完全安全的，甚至在之后的战斗中 Snake 仍然可以回到这里来恢复体力，不过那时这里就不是这么安全了。

- 玩家最好是以阻击步枪攻击 Raging Raven（不过要想得到秘密的暴怒乌鸦玩偶就需要使用装备麻醉弹的 Mosin-Nagant 狙击枪了），然后选择一把威力强大的全自动步枪对付周旋的滑翔兵。由于 Raging Raven 很会躲避攻击，所以最好使用射击迅速并有爆炸性的武器，以便在她闪躲前能够及时地命中目标。如果玩家执意要停留在楼层的底层，建议准备装了 V-Ring 麻醉弹的散弹枪在手边，可以预防前来索命的 Raging Raven。



攻击

如果玩家以正确的方式持续发动攻击，就应该不会给 Raging Raven 施展她全套的强力攻势。不过万一玩家运气不好，以下的提示可以帮助玩家做好有效的预防措施。

- 如果 Snake 一直保持在中层或上层的外围，Raging Raven 会对 Snake 发射榴弹。榴弹着地时会爆炸并破坏附近的砖墙等物， Snake 也会有被击落房檐的危险。跌下的瞬间可以攀住边缘，再按 Ⓐ 来爬回楼层。Raging Raven 偶而会发射一连串的榴弹，若是碰到了就赶快转身一直奔跑，直到她榴弹用尽为止。

- Raging Raven 有很多种榴弹，包括闪光弹，燃烧弹等。如果 Snake 因此身上着火了，赶快通过翻滚来将火扑灭。

- 如果玩家一直呆在楼层内，Raging Raven 和她的滑翔兵便会不断的飞行穿过楼层，如果她们掌握了 Snake 的所在位置便会从外面开火攻击。如果玩家没有努力的去消减滑翔兵的数量而是一直躲在楼内，可能会遭到群欧。

- 当 Raging Raven 的体力降到75%以下时，便会开始对躲在中下层里的 Snake 施展擒拿式近身攻击。玩家可以依照画面上的提示摆动左摇杆 Ⓛ 来挣脱，如果无法及时挣脱，Snake 会被重重的甩到地上。

- 如果 Snake 曾经三次被 Raging Raven 以擒拿抓住，而且她已施展至少一次的整层轰炸（Floor Slam），Snake 若是再次被她抓住并且没有及时挣脱的话，就可能会被她带到整栋楼的上空，然后从高空抛下。如果玩家反应够快，及时按三角键 Ⓐ 就可以使 Snake 攀住楼层的边檐，否则可就一命呜呼了。

- 如果玩家听到哔哔哔的声音，就要赶快走到楼梯附近，并且等候一两秒。当听到哔哔哔的声音越来越急促时，立刻上楼梯或下楼梯去到另一层。基本上只要及时赶到另一层就十分安全了，不会被来临的爆炸所波及到。

基本战斗概念

在与 Raging Raven 的战斗中，玩家的完全攻击就是最完美的防御。

- 先跑到顶楼并且尽可能的击落周围的滑翔兵，这样会激怒 Raging Raven，减少她发动强力招式的攻击机率。所击落的滑翔兵会在一段时间后被补给，所以玩家需要持续的消减补给的滑翔兵。

- 除非 Snake 需要进入楼层恢复体力或躲避爆炸攻击，否则应该一直保持在楼顶的外围作战。如果玩家能够在 Raging Raven 盘旋飞过时攻击她，并成功的吸引到她的注意力，她便会浮游在空中并发射榴弹攻击。只要玩家留心观察，她的榴弹其实很容易躲避。单纯的侧翻就可以躲过榴弹的爆炸范围了，最有效率的方法是保持移动绝对不要停下来，并绕到她所面对的侧面，从侧面的墙边以重机枪扫射还击。

- 随时观察 Raging Raven 的下落，以任何玩家喜欢的武器持续攻击。如果玩家的技术一流，能够边走边阻击她的头部的话，阻击步枪是绝好之选。不过在一般的第三人称瞄准模式下，射击她的身体也是十分有效的攻击方式。

- 如果玩家听到 Raging Raven 说“I'm overheating!（我的温度过热了）”，她便会飞到附近的某个楼顶休息，并且暂时脱掉她的飞行装甲。不过她在退去之前通常会以抛掷昏眩弹来掩盖她自己的行踪，玩家若能成功的尾行发现她的去向，就可以赶快使用阻击步枪追击在休息的 Raging Raven。由于她的暂时休息会使她恢复理智，所以玩家需要再次以击落滑翔兵来激怒她。

Raging Beauty（暴怒美女）


与之前的 Laughing Octopus 战斗时一样，玩家可以使用杀伤性或麻醉性武器击倒美女形态的 Raging Raven，或者也可以什么都不做，单单等到白色幻境的时限结束中止战斗。如果玩家以非杀伤武器击倒美女，便可以得到暴怒美女的颜面迷彩。

秘密：暴怒乌鸦的玩偶

如果玩家在 Act1 取得了青蛙玩偶，并且执意以非杀伤性武器击倒每个野兽形态的美女关主，为了取得秘密的玩偶，那么这一次的暴怒乌鸦玩偶会在以非杀伤性武器击倒野兽形态后，出现在顶楼位置。

■如果玩家需要迅速从楼上到达下层，可以使 Snake 刻意从楼层边缘跌落。当悬挂在边缘时按 × 便可以跌落，然后在跌落中通过下层的楼檐时赶快按 △ 攀住。

■无论玩家以哪一种方法结束战斗，在战斗后都会得到强力且多元化的 MGL-140 榴弹炮。



SHADOW MOSES

ACT 4: TWIN SUNS

1 SNOWFIELD, HELIPORT & TANK HANGAR
2 CANYON & NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG
3 SNOWFIELD & COMMUNICATIONS TOWER
4 BLAST FURNACE & CASTING FACILITY
5 UNDERGROUND BASE & UNDERGROUND SUPPLY TUNNEL
6 PORT AREA



秘密：任务简介

你应该已经知道操作方法了：当动画进行到分屏模式时，按下◎就可以操纵小机器人。从这关开始，Metal Gear Mk.III 取代了不幸的 Mk.II。在操作和功能上，Mk.III 和他的前身是完全一样。在下层甲板可以找到一个 Regain 和一些弹药，上层可以获得一首 iPod 音乐和一块电池。



正如我们的地图显示，有不少道具在直升机场区域可以收集．当你找全所有道具，就向着正门前进吧．来到正门，正如图片所见，坦克修理库里面全是DwarfGekko．显而易见想通过这里进入是很危险的事情，不过通过这些很难预测动向的敌人试试你的身手．如果你真的对一场遭遇战很有自信，那很值得试试直接挑起这场战斗（囧）．

说实话没有必要完成所有的MGS1　的回忆（超越收藏家的荣耀…囧），但是我们还是为了完美主义者精心准备了完整的说明（见下页A部分）．Snowfield的第一个盆地区域没有任何危险，所以不必犹豫的赶快收集道具吧！　如果觉得在风暴中前进很容易迷失方向，就开启Solid Eye的夜视功能．当这些都搞定，就可以小心的躲过西边通路上的一个巡逻的Gekko．　就算被发现了，也可以直接跑向直升机场然后找个地方躲着．



A

在 MGS1 回忆里，从起始地点向北到达探照灯。等灯光移开的时候快速冲到它后面然后跑过西边台阶。到北边大门处（关闭的），躲过西北边的监视摄像机。在低难度的关卡，可以利用摄像机下的通风管；假如那里有一个睡着的守卫，你就得绕远路了。潜行向东，从摄像机下穿过，然后小心的爬上阶梯。这里有一个巡逻的守卫。躲过他的办法，就是躲在探照灯右边的墙壁凹槽里，等他走过来巡视以后，保持一定距离跟着他走就可以了，然后爬进那条走道中央的通风管出口。注意，在 MGS1 回忆中发生的警报，死亡等都不会影响到关卡统计分数。

秘密：监视摄像机

当你第一次到达直升机场区域的时候，如果没有警报启动，音乐“The Bast is Yet to Come”会响起。在这音乐结束之前，如果你找到了两个生锈的摄像机（一个在西边机坪那个南边的门里，一个在东北边的阶梯旁），就会看到两个“秘密”剪切画面的回忆。如果你接近的是第二个摄像机，在你的下一步行动之前，暂停然后等待 Otacon 结束他的“演讲”，不然这段回忆不会触发。注意，一次只能触发一个回忆。

简介：Dwarf Gekko 迷你月光

别小看这些小机器守卫。一个 Dwarf Gekko 是很弱，但是当成群的 Dwarf Gekko 攻击的时候，就会把 Snake 淹没。假如触发任何一种警报，它们就会想潮水一般的涌入这个区域。当然消除警报以后它们都会离开。

B

离开第一个盆地，爬过你右边的斜坡。在突出的地方找个安全的地方停下来用夜视镜观察 Gekko 的动向。机械守卫的巡逻路线是很复杂的，包括用它小小的扫描光线扫描大部分区域。最佳时机是当它在巡逻路线上比较长的两点间移动。从覆盖着雪的斜坡上滑下，爬过石头中一个很小的缝隙。当你到另一头的时候，只有一小段距离到达去直升机场的西边的斜坡。

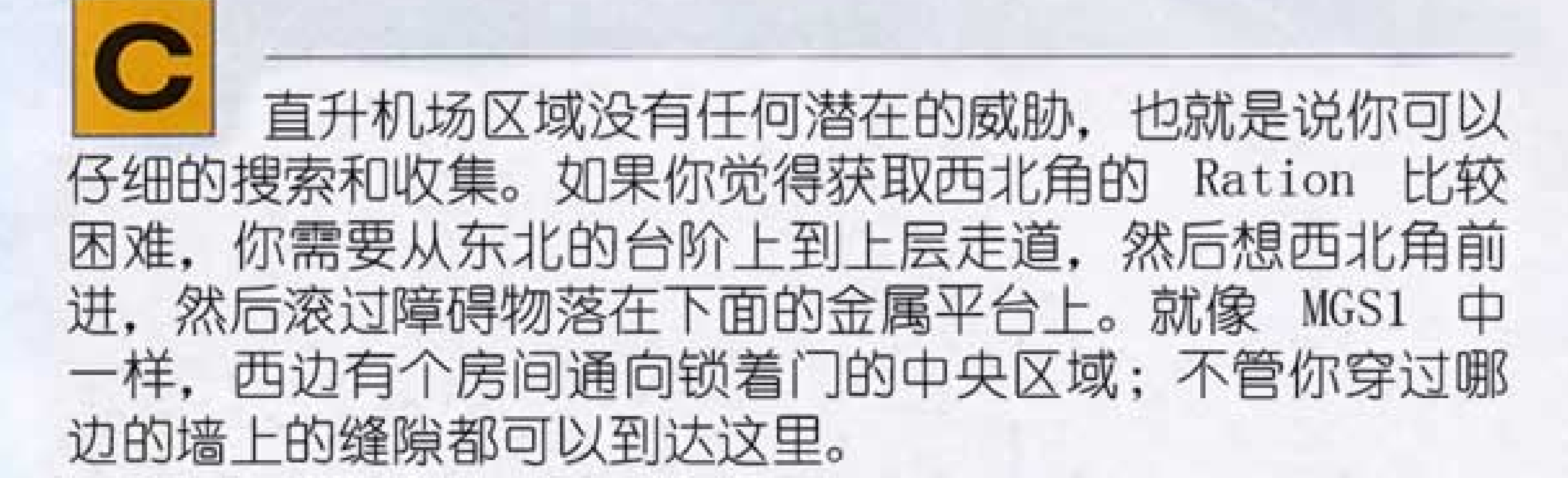
- *Dwarf Gekko 的主要探测器是用一道蓝色扫描光线扫描一个区域。不管 Snake 的伪装系数有多高，它们都能探测到，而且是直接 Alert 警报。*

■ 在 ACT4 里，你会触发几处 MGS1 的回忆部分。每触发一个回忆时，没有按 START 键和没有触发警报，你就会得到 1000DP 的奖励。其中的一些都是必须触发的，但是有一些是需要仔细找才能触发的。比如，直升机场中间的停机坪，南边的大门，通风管中，坦克修理库的台阶。

dwarf gekko

C

直升机场区域没有任何潜在的威胁，也就是说你可以仔细的搜索和收集。如果你觉得获取西北角的 Ration 比较困难，你需要从东北的台阶上到上层走道，然后想西北角前进，然后滚过障碍物落在下面的金属平台上。就像 MGS1 中一样，西边有个房间通向锁着门的中央区域；不管你穿过哪边的墙上的缝隙都可以到达这里。



- *Dwarf Gekko 的听力也很好。可以探测一切不对劲的噪音，比如脚步和枪声。不过，它们的这项能力还是很弱——Snake 可以在非常接近的距离爬过甚至蹲行而不被发现。*

- *Dwarf Gekko 可以发动近身攻击。假如你看到它们直线的滚向 Snake，那就应该是准备从下方打击 Snake 的腿部。它们还会跳上 Snake 的身体然后发动电击攻击。你可以马上向前跳，或者在电击发动之前来回摇动左摇杆来摆脱他们。当它们收到严重伤害，还会发动自爆攻击，Snake 甚至会被爆炸波及。*


D

按 △ 爬出通风管，乘着角落里的 Dwarf Gekko 的扫描光线移开，按 ⊗ 落下。蹲行到走廊尽头墙上延伸出的金属围栏后，然后等三个 Dwarf Gekko 巡视这里后离开，仔细观察下一层，注意坦克附近的巡逻 Dwarf Gekko。一看到下面滑坡没有危险，就赶快翻过围栏跳下去。爬过门下的缝隙，记得要贴着左边防止被发现。

在隧道的那一头，等到扫描光线处于水平位置，在它们往回巡逻之前，快速蹲行穿过这里。

- *Dwarf Gekko 也搭载手枪等武器。GSR 是最常见的，也会有搭载 57式 或者 D.E（虽然非常少见）。*

- *最后，Dwarf Gekko 可以用麻醉枪打击它们的“胳膊”来很容易的废掉它们，或者用闪光弹 Stun Grenade 来吸引它们。最有效的办法当然是 Chaff Grenades，它们会停止运作直到 Chaff Grenades 的效果消失。*



如果你在 Otacon 的旧办公室里还记得他的密码的话，那真该庆祝一下ˇ（囧）。不过真正的挑战是你离开的时候。这有两个 Gekko，第一个 Gekko 可以比较轻松的搞定，但是第二个就比较困难了。你可以直接攻击它来保护 MK.III。你也可以参看下一幅图中 H 部分，有详细的战略说明哦ˇ

峡谷区域…恩…其实呢，我们打算让你自己去攻略的。在这里我们要说的就是…如果你觉得这个区域很危险，那就直接冲过去吧。当你到达核弹头仓库1楼（Nuclear Warhead Storage Bldg 1F Zone），只要跟着 Otacon 的提示做就可以了。在电梯的控制面板前按 ⓐ，用方向键或者左摇杆选择地下二层（B2），然后按 ⊗ 选择。

E

如果你已经玩过一次了，那你一定知道下面要发生什么。如果你没玩过，那就不要继续往下看了。我们会告诉你什么时候才该往下阅读。

你可以直接从 Gekko 之间爬过，绝对不会被发现。也就是说，你也别想收集附近的任何道具，话说回来这也不过是0警报的一点点牺牲。如果这两个 Gekko 起身了，那最好的办法就是直接跑向地区的出口，因为它们有一定硬值时间进入巡逻状态。

F

这里没什么可说的，直接去后门，收到提示以后用电梯。道具随便捡捡就好了。

G

一路来到 Otacon 从前的办公室，引发一段回忆短片。不管你在主机上输入什么，其实都没什么大碍（更多详见“秘密：密码”）。第一个 Gekko 达到走廊的时候，躲起来直到他走远，然后就可以小心的从他背后进入封闭的办公室入口，从桌子下爬过，就可以进入下一个房间了。然后你就可以乘着 Gekko 没看着的时候小心的来到电梯前，站起来马上按电梯按钮，然后闪人。

H

去后门触发一段剧情过长以后，会有 Gekko 出现，你要么干掉它，要么想办法转移他的注意力，直到 Mk.III 打开后门。不论这个 Gekko 发现 Snake 或者 Mk.III 都会计算成一次警报，假如你想完成0警报通关，很明显是不能被它发现的。当然有很多办法做到，我们在这里提供两个完美方案。

方案1：

“我什么都不怕，就是不想消耗 DP。”

蹲在卡车上然后耐心的等着。当 Gekko 走到货车的左边（根据你的位置），小心的走到右边那些较小的有帆布盖着的板条箱处。按 Ⓐ 让 Snake 靠在板条箱上，然后轻按 R1 让他制造响声。哈，然后 Gekko 当然就会来看看了，然后注意看 Gekko 的动向，看好它走过来的视野的反方向，然后躲到板条箱的另一面。

然后你只需要重复以上步骤，直到 Mk.III 完成他的工作。用不了几分钟的，所以就好好集中精神完成它吧。我们为特殊的场合安排了一些特有的箱子，当然是最好的位置了。不管怎样，当倒计时到单个数字的时候还是要很小心，找个地方好好藏着。当后门被打开的时候会触发一段剧情，其中 Snake 是完全动不了的，但是那个 Gekko 却能动，所以千万别在计时快归零的时候敲了箱子，那就意味着“向我开炮！向我开炮！”

当 Mk.III 完成开门的任务以后会自动隐身。然后你就要最后一次引开 Gekko 了。

方案2：

“我很担心，DP无关紧要。”

这个战略应该说更快更容易一点。但是需要一些 C4 和超强的 Javelin missile Launcher（顺带一提，就是那个需要15000DP 解锁的武器…囧）。一出来就赶快躲到卡车左边，然后放3个 C4 在地上。躲到卡车前面然后等着。当 Gekko 走过来的时候，赶快去你第一次来这里的那个门那里，找好掩护，然后当 Gekko 站在 C4 上的时候按◎。当 Gekko 被击倒后，赶快换上 Javelin 轰它吧，一次准确的命中就可以完全击毁它了。然后要不了一会儿 Otacon 和 Mk.III 就会打开门（谁知道他们是怎么做的…囧）。

秘密：密码

当你输入密码时，这里有两个不同的剧情。如果你输入的密码是早些 Otacon 给你的（48273），你会得到“好”的评价；如果输入错了，你会看到一个有趣的警报，然后把 Snake 尴尬的不行并且掉一些精神槽。不管怎样，如果你输入 14893（看起来熟悉么？），你会听到一个 Little Gray 的笑声，当完成以后，你会收到 100000DP 的奖励。

秘密：电击地板

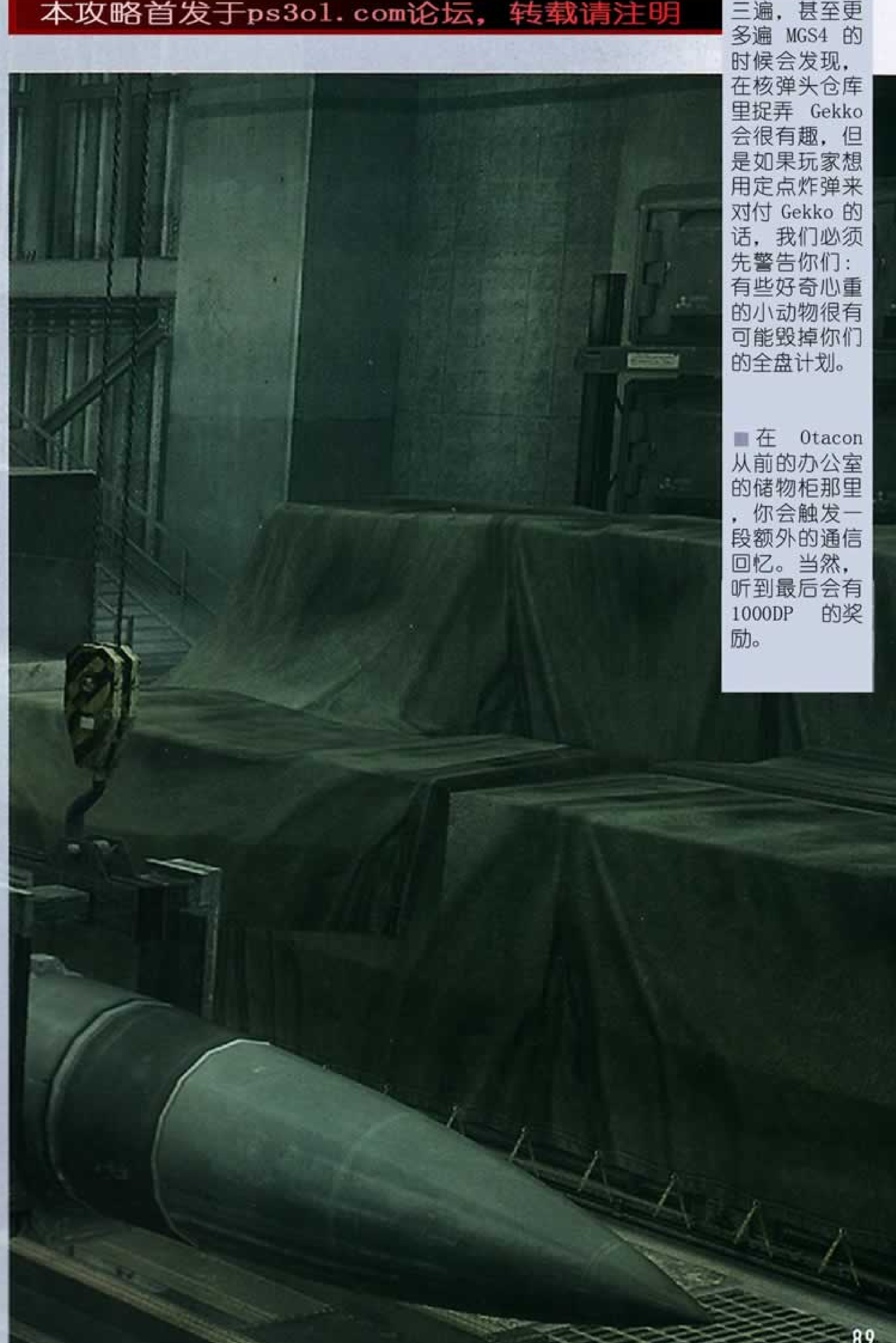
从 Otacon 从前的办公室里出来的时候，你可以用一些邪恶的方法让 Gekko 完蛋。使用 Mk.III，然后隐身，走到电梯左边的那个控制面板前，当你到达以后会有 Ⓐ 的提示。注意，不但马上消灭那个 Gekko，而且还会收到 5000DP 的奖励。

秘密：坦克修理库的封闭

当 Otacon 启动工厂的电力并且你搞定或者躲过了核弹头仓库 1F 的 Gekko 以后，就可以回到坦克修理库去找那间早先锁着门的房间。来到上层走廊，然后向东走就可以了。里面有 M4 的效应器和一个 iPod 歌曲。

有些东西玩家可能从来没留意过：小动物也可以引发陷阱，比如 Claymores。我们在这里提这点是因为在将来，当玩家玩第二遍，第三遍，甚至更多遍 MGS4 的时候会发现，在核弹头仓库里捉弄 Gekko 会很有趣，但是如果玩家想用定点炸弹来对付 Gekko 的话，我们必须先警告你们：有些好奇心重的小动物很有可能毁掉你们的全盘计划。

在 Otacon 从前的办公室的储物柜那里，你会触发一段额外的通信回忆。当然，听到最后会有 1000DP 的奖励。





Crying Wolf 的特殊能力就是如果风向刚好是从 Snake 吹向 Crying Wolf，它可以“闻”到Snake。这场战斗里，风暴引起的大风狂乱的吹着：你可以用 Solid Eye 雷达来搞清风向。Crying Wolf 的战斗服有着和 Snake 的 OctoCamo 一样的功能，所以只有当她移动到他的开火位置，你才能用 Solid Eye 夜视热能模式看到她的头和肩部（实体，上图所示）。对付她最好的办法是狙击枪，当然近战还是爆炸性武器最有效。

这个区域到处都是 Haven Troopers——塔上，雪地里，跳来跳去——而且还会回应不论是你还是 Crying Wolf 的响动。大部分时间装备 P90，像通常一样，还是需要一点狙击枪的辅助。而且当警报拉响的时候，她们还会用 Stun Grenades，要知道戴着 Solid Eye NV 模式的 Snake 可就……如果你杀了全部的 Haven Troopers，Crying Wolf 还会召唤更多的来。



I CRYING WOLF

战前准备

- 当你进入雪地以后是没有回头路的，所以在前进之前把道具都收集一下。如果电池快用完了，在这里好好的冲一下电，待会儿 Solid Eye 的 NV 夜视模式会非常有用。

- 就像打前面的 Beast 一样，要根据你的目的来选择武器。如果你想要收集 Crying Wolf Doll，你就要装备 Mosin-Nagant 和 Mk.2 手枪了。如果只是想快速通关，随便一把狙击枪就足够了。SVD，M82A2，VSS 和 M14EBR 这些狙击枪打起来都会很得心应手，不过推荐购买后面两把，M82A2 最好了，当然价格也不便宜。

  记得带上 FaceCamo 以使 Snake 尽可能隐蔽。

进攻

- 大部分时间里，你的对手都会呆在一个固定的地方，她需要打开她的盔甲来使用她的 Rail Gun。在她可能攻击的情况下，不论她看到，闻到，或是听到 Snake，她就会立即射击。注意，躲在树后是完全无济于事的，强力的 Rail Gun 可以轻松把树射穿。

- 如果让 Crying Wolf 等得太久了，她就会出来寻找 Snake。如果屏幕间歇切换成她的第一人称视角，那你就麻烦了。她会马上向 Snake 冲过来，除非她冲来的路上被挡住了，不然就把 Snake 撞倒在地。在 Big Boss Hard 难度这会掉一半的血。当你重新站起来的时候，记得马上滚到一边，不然就会被她的第二下攻击撞到。

- Crying Wolf 跑过的时候还会试图把 Snake 绊倒。这不是很难躲开，躲开以后要小心逃离，不然会惊动附近的 Haven Troopers。

- 最后，Crying Wolf 从你身边跑过还会扔下几个手雷。不过引爆时间很长，而且通常只要蹲行就可以躲开她的视野和手雷的伤害了。

Haven Troopers

- Crying Wolf 一个人的话不是那么难击败的——麻烦的是还有不少 Haven Troopers 在这里捣乱，让战斗变得复杂，特别是如果玩家想达成 0警报/0杀人 通关的话。平时，她们在 Solid Eye 的雷达上显示的是一个小点。不过风雪会阻碍她们的视线，所以只要不被连续的直接发现，你就可以稍微大胆一点儿（或者说，她们有时甚至会被 Crying Wolf 干掉）。

- Haven Troopers 被麻醉枪放倒以后还是会醒来。所以要注意别在一个地方呆太久。

- 最后，Haven Troopers 如果离得足够近，她们会听到你的没有消声的武器。如果你希望别被发现，最好先把你附近的 Haven Troopers 放倒，然后在考虑用你的狙击枪。

主线流程

- 完美的完成这场战斗的技巧是“耐心”。Snake 因为要承受刺骨的寒风，压力值会持续上升。不过事实上玩家是拥有充足的时间完成这场战斗的。

- 尽可能呆在地图的边缘，除非你要回避攻击，不然就一直趴着。虽然这样可能会用掉不少时间，但是更不容易被发现。中间的塔看起来更“让人心动”，但是好好想想：显而易见，Crying Wolf 和 Haven Troopers 都不是笨蛋！

- 放倒有可能妨碍你的 Haven Troopers，但是对于那些没有什么威胁的就直接忽略吧——特别是正在远离你的那些。

- 每时每刻你都应该顺风瞄准，但这不是总能做到。暴风雪是很反复无常的：有时候甚至在你刚刚费了半天力气爬到一个绝佳的狙击点，风向马上就把你暴露给 Crying Wolf。不管怎样，你可以先下手为强。

- 每次你发现 Crying Wolf 的时候，你总是可以在她移动之前狙击她3枪，或者打她两枪如果你用的是需要上膛的狙击枪。我们认为时刻注意她的新动向是至关重要的，这是击败她而且不受伤又不引发 Caution 警报的关键。准确判断出她的下一个位置，你将能非常容易的赢得这场战斗。

- 如果 Crying Wolf 在她刚刚进入她的装甲或者刚刚打开她的装甲的时候，以任何形式发现你的行踪，他都会为了再次射击而移动一点点距离。如果你动作够快，在她移动到更远的地方之前这就是一个大好时机给她致命的一击。

- 她的移动方向受到很多因素影响，我们发现在开始的一个阶段，她总是会在东北地区徘徊。如果风向也对你有利，这就会是一个很好的开始。

Crying Beauty 和战果

你应该知道怎么搞定 Crying Beauty。如果你用非杀伤性武器击败她，你就会得到 Crying Beauty 颜面迷彩；不过不管怎么样，你都会得到向往已久的 Rail Gun。这个区域有很多可收集的东西，包括 XM25 榴弹发射器，所以离开之前一定要到处逛逛。

秘密：CRYING WOLF 玩偶

用非杀伤性武器搞定 Crying Wolf 以后，你一定开始担心这么大的地方，这小小的玩偶在那里呢？别着急，其实它就在你们开战之前那个地方的后面一点。

■ 战斗后有四只狼会在碰到你以后一直跟着你。可千万别做对他们蠢事，这些超自然的犬类可不是闹着玩的…

■ 在击败 Crying Wolf 以后，你会收到4个回忆音频。方位如下：起始地点的南面（北边塔的附近）。东北面的坠毁的直升机，南面的通信塔的较低的走道，南边边缘覆盖着雪的路径。



大概你已经迫不及待的想要试试 Rail Gun 了，Casting Facility 里提供了不少靶子让你打——有不少 Gekko 和 Dwarf Gekko 巡逻。当然公平起见，取而代之的就是你因为冲击而被发现， 所以捏，最好的办法还是直接扔个 Chaff Grenade 然后直接冲向出口。

Blast Furnace Zone 是个布满 Dwarf Gekko 的小区域。 你的目标是到达电梯，但是有一个延迟就在你准备叫电梯之前。如果你刚好触发一个警报，这将是非常不幸的。在非常危机的时候，准备一颗 Stun Grenades 还是非常必要的。

J

在 Blast Furnace Zone 有一些弹药和道具（特别是 Rail Gun 的子弹），不过这时候你不需要不顾一切的去收集它们。我们实验了很多路线穿过这里，但是我们要推荐的是最直接的路径。从起始地点，直接去西边的墙边。靠在上面，然后穿过狭窄的壁架慢慢移动到下一个走道。

注意下面的两个巡逻的 Dwarf Gekko。当他们移动到离台阶比较近的一端，翻过走道的金属梁，然后按 ⊗ 落下。虽然很高，但是 Snake 不会受伤的；如果你的计算很准确，你落下造成的响动应该不会被发现。现在小心的蹲行到电梯处（别惊动就在外面的 Dwarf Gekko），然后赶快叫电梯。电梯来了以后就去 Level B5 吧。

K

当你从电梯出来，就有一个 Gekko 在你前面，但是幸运的是它刚好看着另一边。直接趴下然后向着它爬去——虽然这样做有点反常——如果你不停的移动，应该刚好能在 Gekko 向右转的时候进入左手边的走廊，然后就要小心的躲开墙上的 Dwarf Gekko 的扫描光线了。通常最安全的办法就是直接蹲行逃离此地。

L

当你到达 Casting Facility 北部，直接蹲行向前，尽量靠着西边的墙。快速躲过这里的 Dwarf Gekko，然后在它们的扫描光线扫过来的时候快速闪到左边。

到达你右边的机械的尽头后稍稍等一下，然后注意观察那前面的三个 Dwarf Gekko 的动向。它们向三个方向扫描：西，东（向着传送带），最后向北。当他们滚向右边，快速的蹲行穿过，到达北边的墙，然后躲在有轮子的机器后面。

M

爬向传送带观察巡逻的 Gekko；生锈的（而且还易爆=.=）圆桶刚好帮你躲避 Dwarf Gekko。看好传送带和北墙链接的地方，然后你就会注意到另一边的栅栏上的小缺口，那就是你要去的地方。等着 Gekko 离开，然后爬上传送带蹲行到另一端。距离它转向你，你有大概15秒的时间。有3个 Dwarf Gekko 在另一边，所以快速跳下然后换成匍匐姿态。这里需要一点儿运气；有时候，运气很不好的话，它们会在 Snake 跳下时就发现他，不过大多数时候不会。它们会在你落下时滚离你，所以你就可以在它们向南滚去的时候大胆的蹲行至出口（就在你左边）。有一个隐蔽的 Dwarf Gekko 就在你一出去的地方，小心的躲开他。

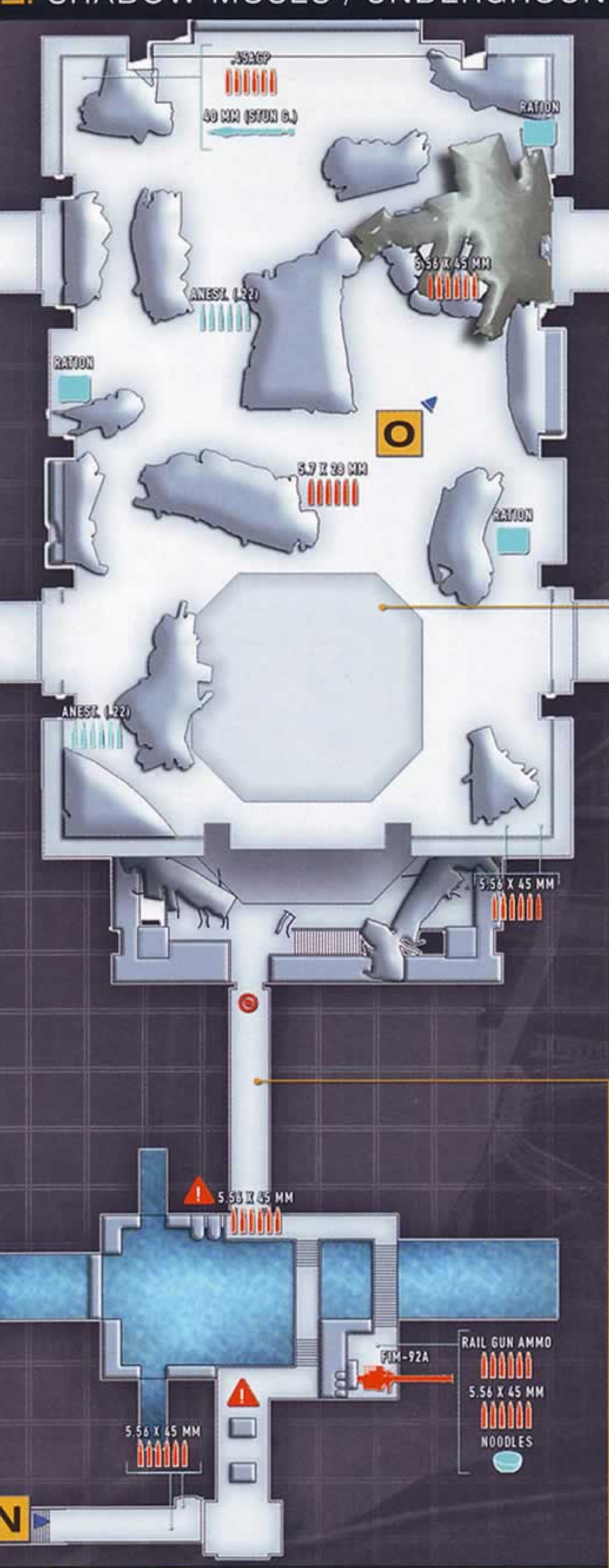
■ 这里有个很“优雅”的诀窍：既然 Gekko 是“半机械生物”，那你就可以用你的麻醉枪把它放翻，射它的腿部，大约5发子弹，如果射它的膝盖后部分，大约2到3发子弹。就可以把它们放倒了，这样直到他们站起来前就会有20到30秒时间了。

■ 只要不在警报情况下，你可以在 Blast Furnace 和 Casting Facility zone 之间的电梯里听到另外的两个回忆部分。



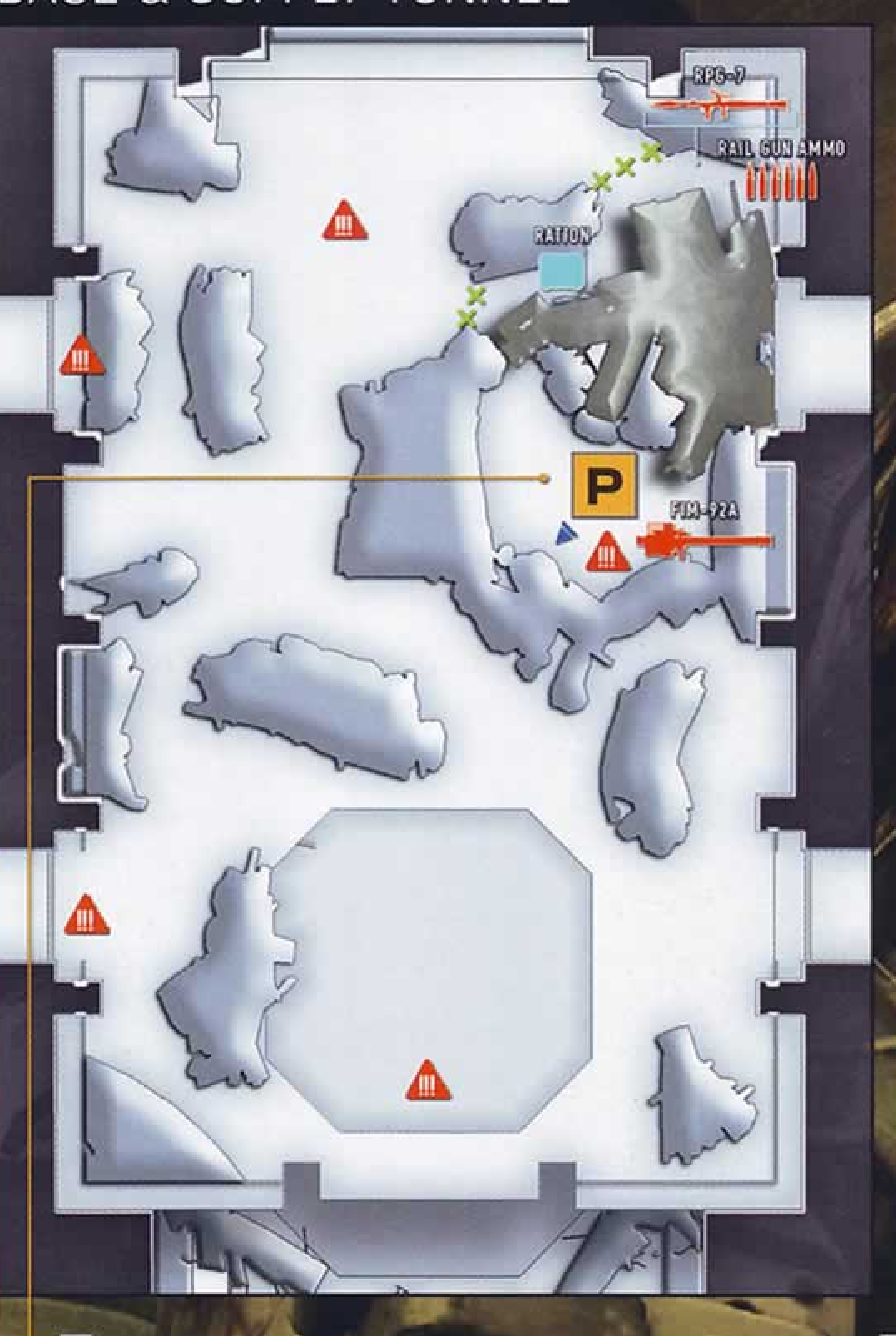
候选策略

选择 Casting Facility Zone 东边的路径会更有挑战性，然而我们认为选这条路——只为了一小盒 Rail Gun 弹药（囧…就为了这个？译者注），加上一些其他没太大用处的道具——保证使0警报通关的难度有所提高。因为这条路的东北尽头是封闭的，你需要要么爬过传送带来到另一边，要么重新走一遍（然后再跟着上段攻略走）。记得存盘，觉得不对头时重新来过也没什么不对的。



千万不要掉进地上的洞里，或者桥的深处——必死！在这么小的空间，又充满了 Dwarf Gekko，也就是说这绝对是场灾难。如果你有多余的 Chaff Grenade，那就赶快扔一个，然后冲向出口吧。





Rail Gun 是最好的武器在这里对付自杀 Gekko（不用多想）。但是为了节省弹药，你需要每一发都蓄满来打 Gekko。当它们跃入 Snake 所在的“无护栏角斗场”，在它们启动自爆之前，你只有很短的时间破坏他们，不管发生什么它们当然是你的最优先级攻击对象。



和 Vamp 的战斗不过是测试你的敏捷和你的狙击能力——也有一个小谜题需解决才能继续游戏。怎么杀死一个不死之身的人？我们不打算破坏你解密的乐趣，而直接撂下答案，但是只要注意答案已经出现在前面的剧情里了：Vamp 不是一个天生不死的超级怪物，不过是一个高科技的产物。不管怎样，如果你真的卡在这里了，答案就在下一页的“O”部分中。





N

在 Big Boss Hard 难度下，看起来在这个狭小的地带里真是非常考验你的渗透能力。幸运的是，这种挑战“知道了就容易了”。等待直到南边的巡逻 Dwarf Gekko 走开（就在起始地点前），然后移动到栅栏处。停下等他扫描桥上，然后当它们开始移动，小心的爬上阶梯。下一步的目标就是出口了，当它滚向右的时候，等到最近的扫描光线从桥上移开，然后马上蹲行全速冲向大门，当你到达以后赶快拥抱墙壁吧。这里有一点麻烦，所以记得存盘。

如果你勇气+信心十足，你可以在那些 Dwarf Gekko 离开桥以后返回去，去收集上面的道具。要注意在那三个 Dwarf Gekko 回来之前逃回出口，不过回来的时候比较容易一点。

O VAMP

当你知道了 Vamp 的秘密以后，这是一场不关痛痒的战斗。如果是你第一次对战 Vamp，自己来解开他的秘密还是比较有趣的。我们会在下面做一些提示，不过，如果你不想破坏自己搞定他的满足感，就不要往下看了。

综合提示

- 自动步枪，机枪和轻机枪要准备好。Vamp 的移动速度非常快，还会有规律的飞上这个区域的那些废墟。在他离得很远的时候向他点射增加准确度，然后用密集的弹幕射击防止他靠近。
- 我们在这里忠告你不要使用散弹枪或者爆炸类武器，Vamp 通常都会在被击倒以后发动攻击。他会先旋转，然后射出2到3个飞刀攻击 Snake。这些比较难躲避。你是支撑不了几下这种攻击的。
- Vamp 的近身攻击是非常危险的，不过不是很难躲开。当他发动跳跃攻击的时候，放开 L1 然后向左/右躲避。当他快速径直冲向 Snake 就说明他要发动致命的砍击或者踢击，这时候要看准时机向边上滚开躲避。
- 当他射飞刀的时候，要边跑边滚。如果你觉得你的射击技术超一流，也可以把飞刀打飞（或者说你要试试运气）。不过还是要为挨几下飞刀做好心理准备。打开自动瞄准（Auto Aim）功能也可以加快战斗进程。

The Coup De Grace（译者注：此乃使 Vamp 不死的秘密）

当 Vamp 只剩下四分之一血的时候，只在他冲向你的时候开火。这可是至关重要的，如果他在废墟上或者在 Metal Gear REX 上被击倒了，可就要从头再来一次了……当他被击倒的时候，左手道具装备好 Syringe，然后右手装备空手（轻点 R2 或者按住然后选择空）。看他一站起来，赶快按 R1 用 CQC 抓住他，然后按 △ 给他打针。是的，就这么简单…

P 自爆 Gekko

这是一个比其他任何地方都有难度的对你的狙击能力的测试。不管怎么样，下面的攻略会帮助你顺利通过的。

- 一定要用 Rail Gun 来打这场战斗，而且一定要完全蓄满能量再发射。当前的能量等级可以在右下角的武器图标下面看到，或者在 FPS 模式里你可以很明显的看到。一发蓄满的子弹可以一次轻松干掉一台 Gekko；如果你运气好，还可以一箭双雕。
- 发射没有蓄满的 Rail Gun 完全是在浪费子弹。不过哪怕之前你没有收集任何 Rail Gun 的子弹，Crying Wolf 掉下 Rail Gun 的时候自带的30发在这里足足够用了。如果真的弹药不足的话，Metal Gear REX 的下面可以找到15发，或者就去 Drebin 便利店买吧。
- 你应该充分利用时间继续 Rail Gun 的能量，哪怕视野里看不到任何敌人。然后一定要在确定能击中的情况下射击——太多失误的话，你很快会被淹没。
- 经常躲避 Gekko 的射击。你也可以找个掩体作掩护——其实在 Rail Gun 积蓄能量的情况下没有必要保持清楚的视野。
- 如果你很有效率的消灭 Gekko 的话，你就有更多的时间观看 Raiden 和 Vamp 的战斗了。如果你真有多余的时间的话，抬头观看“现场表演”吧。哦，记得试着向 Vamp 射击——看看 Snake 的反应也是很有趣的。

> ! 如果你想要完美的通过这里，想要在 Vamp 和自杀 Gekko 的时候保持0道具使用，还是比较气人的。不论怎么说，起码不是灾难性的，你可以利用每一波 Gekko 之间的间隙来补充体力。如果你完成过游戏至少一次，而且有收集到 Frog Soldier Doll 和全部 Beauty 玩偶的奖励，那么 Vamp 的战斗就像浮云一样…



只要你和你的对手保持一段安全的距离而且不在空地上瞎转的话，这场战斗不会太难。我们能提供的提示就是，发射一种武器直到没弹药或者过热，然后换另一种武器继续。当你打完第三种武器以后，第一种武器肯定可以再次使用了。

这段逃生的狭小通道是很好的发泄的地方。对于我们强大的 Metal Gear REX 来说，那些矮子自爆 Gekko 可以用 Gatling Gun 轻松搞定；你可以连续轻点R1来代替按住 R1 不放的方式进行攻击，避免过快过热。一直按着L1用 FPS 模式操作 Metal Gear REX 也是明智之举。

Q

这里的首要任务当然就是逃跑啦，不过这里其实很容易了：你有很多的时间来安全的逃跑。这也是一个好地方用来赚取 Drebin Points。从你开始的地方，Gekko 会从固定的放进入通道，你会在第一个斜坡处开始遭遇。好了，开始站在 Gekko 出现的地方开始赚分吧，能杀多少就杀多少。直到剩下两分钟的时候，你就应该开始前进了，扫光一切挡路的敌人。最好能这样做，因为可以在还剩10秒的时候逃离通道，而且可以赚取将近10 0000DP。



R METAL GEAR RAY

哪怕是更高的难度，如果稍微看看这攻略的基本要点，这场和 Metal Gear RAY 的战斗（极度爽快）应该不会带给你太大麻烦。

- 首先：在 Big Boss Hard 难度里，在空旷的场地上和 Metal Gear RAY 战斗就是送死。不过，如果利用西南面角落里的建筑作为掩护（不会被毁掉），你就总是有地方躲。这样一来，你的对手只能从两个方向攻击你了。试着在开火的时候只露出一点点机体，这样跟容易躲避攻击。
- 对手的导弹攻击伤害很大，但是在建筑后面很容易躲避，或者用 Gatling Gun 也可以打掉这些导弹。Water Cutter Laser 也非常强大，不过对于在建筑后的你，没什么用处。机枪的攻击就不足以提起了。最危险的还要数 Metal Gear RAY 的声波攻击了。不过利用这个西南角落的建筑我们就可以玩一下猫捉老鼠的游戏，所以不用太担心。
- 极少会遇到 RAY 在很短的距离内急速加速，平移的同时按 ⊗ 来躲避。躲避以后，你可以马上靠近还没站起来的 RAY 发动一次近身攻击，靠近，然后按 Ⓐ 。注意——如果你靠近的时机太晚了，那你就是待宰的羔羊了。
- Metal Gear RAY 可以进行长距离的跳跃，而且通常会用来逃的很远。注意他再次袭来的方位——一不小心就会被他从背后偷袭。
- 最后，我们发现 Liquid 的 RAY 受到严重打击以后会变的很谨慎的移动还会很狡猾的攻击。千万别被他追上，他正期待你发生一些小小的操作错误。换作是你，你应该用 Gatling Gun 或者 FELaser 把它狠狠的击退。

! 回忆补充：
如果你没有玩过 MGS1，一定很好奇，为什么当 Snake 说“Fox…”，然后 Liquid 突然惊呼：“…Die！”？这其实要从 Liquid 的第一次死亡说起。在 Shadow Moses 事件时，他被 Snake 用 Naomi Hunter 的 FOXDIE 纳米病毒杀死过一次。

简介：合金装备REX

REX 是一个武器系统。Gatling Gun（格林机关枪）是主要武器装备。机枪会因为连续射击而过热。AT Missile launcher（自动追踪导弹发射器）可以通过把目标聚焦在准心里锁定，虽然速度比较慢，但是导弹可以跟踪的；当导弹上弹的时候你需要换一个武器；最好在较近的距离内发射。最后，FE Laser 就和 Rail Gun 差不多。不过它可以蓄5个等级的能量，只要你一直按着 L1，发射按 R1。当能量消耗完了，大概需要用1分钟的时间来补充。

合金装备 REX：基本操作

BUTTON / STICK	ACTION
L	移动
R	镜头/瞄准
L1	进入射击模式
R1	近身攻击；射击（按住L1的时候）
R2	换武器
⊗	冲撞/回避（和L一起使用）
Ⓐ	特殊功能

redyellowblue @ps3ol
terrense @ps3ol
jamcat @ps3ol

译制


OUTER HAVEN

ACT 5: OLD SUN

秘密：任务简介

不同于前几次的任务简介，因为 Act5 的开始不是在 Nomad，所以玩家无法完全操控 MK. III 自由行动。不过玩家可以通过右摇杆移动它的视野来观察周围情况，或用左摇杆控制投影画面的位置。


1 SHIP BOW
2 COMMAND CENTER
OUTER HAVEN / OVERVIEW
2
1

I. OUTER HAVEN / SHIP BOW

RPG-7
PSS
RATION
5.56 X 45 MM
RATION
RATION
PSS
PSS
5.56 X 45 MM
9 X 18 MM
5.56 X 45 MM
RPG-7
GRENADE
ANEST. (.22)
REGAIN
5.56 X 45 MM
RAIL GUN AMMO
COMPRESS
ASACP
COMPRESS
COMPRESS
ANEST. (.22)
RATION
PSS
RATION
IPOD MUSIC
RPG-7
A

无论如何，玩家都要避免触发警戒状态，因为那会使 Snake 很难逃离这个区域。Haven Troopers 会不断增援，而且在船的南边* 有 Gekko 造成威胁。玩家需要在出口处连续按◎才能打开通往船舱内的门，如果 Snake 正在受到攻击，或被 Gekko 蹂躏，将很难把门打开。最好的方法也是唯一的方法就是等到周遭没有危险时才去开门。



* 虽然地图显示的方向是从南开始往北走，可是实际的方位中，船舱的方向才是南方。



游戏一开始 Snake 已以处于危险状态下，Haven Troopers 在四处寻找 Snake 的下落。她们通常是两个一组行动的，如果 Snake 引起她们的注意，会受到非常猛烈的攻击。所以玩家需要保持低调隐蔽的行踪，多多使用 Mk.2 麻醉枪，因为任何的杀伤性武器都很容易触发警戒状态。

A 开始后立刻进入匍匐状态并且装备 MK.2 麻醉枪。这个区域到处都是 Haven Troopers，而且游戏是在永久性的 Caution 状态下进行的，Haven Trooper 也会特别警醒。所以完全的隐蔽性潜入几乎是不可能的，玩家必须在凡有机会的时候尽可能的解决掉碰到的 Haven Troopers，以免被发现。她们通常是以两人小组行动，若要降低被发现的可能性，最好的措施是先以麻醉性武器解决掉站在后方的士兵，然后再击倒另一个，而且直击头部是最保险的方法。

攻略所介绍的是从船的左侧通行，而且需要一直匍匐着前进，除非特别指明需要站起来的地方。以下的介绍很细致明确的解释了每一步，所以尽量不要擅自行动。

- 开始后会有两名 Haven Troopers 从正前方过来，立刻匍匐到转角左侧，一有机会就马上开枪将她们击倒，然后匍匐越过她们。
- 刚经过前两个倒下的士兵不久，就会看到又有两名士兵，等她们跳下甲板再把她们击倒。
- 这部份有可能会很复杂。当 Snake 要通过前面的转角时，一名士兵会跳下来到右手边，还有两名士兵会从南边方向过来。先解决最靠近的士兵，然后击倒南边的两名士兵中较接近 Snake 的士兵，通常最远的一名士兵会朝反方向走开。如果玩家的射击精准度很高，可以击中她的头盔背面将她解决。或者可以先击中她的身体，使她警觉地转过身来，再向头上补上一枪。
- 船左侧的前方路径似乎被堆积物堵住了，不过 Snake 可以从墙边的隙缝中挤过去。通过之后立刻恢复到匍匐状态。
- 最后需要注意的两名士兵在 Snake 通过箱子不久后便会跳下出现在前面。

当 Snake 来到甲板的最底部时，爬向右方。停下来观看舱门前的 Gekko 被炮火击毁，然后等另一台 Gekko 转身后，蹲卧着走到舱门，连续按 ⓐ 将舱门打开。舱门开了后，立刻跑进去。里面有些补给品可以收集，然后进入电梯。

! 随着战争经济体系的瓦解，Derbin 的武器商店在整个 Act5 都会以半价销售。虽然游戏进行到此已经不太需要新的武器了，不过DP和武器都可以再通关后保留到下一次游戏，所以在此购买一些昂贵的武器是最好不过了，例如 Tanegashima。

候选策略

船上的这个地区有很多路径可走，梯子，高架的通路，甚至还有两条通道可以在甲板下穿过。第一条通道的入口就在游戏开始的地点旁边，另一条通道的入口在靠近舱门的区域。两条通道都是从左到右横穿甲板的，左右两边都有出口。不过在通道里除了一首 iPod 歌曲之外，其他可以找到的物品都不罕见。

2. OUTER HAVEN / COMMAND CENTER



秘密：尖吼螳螂玩偶

玩家可以在与 Screaming Beauty 对峙时的地图北边，很长的通道底的门口找到玩偶。与其他几场战斗不同，在此战斗中就算玩家使用了杀伤性武器攻击她所持的 Psycho Mantis（MGS1 的 Mantis 人偶）或 The Sorrow dolls （MGS3 的 Sorrow 人偶），仍然可以使这个玩偶出现。如果玩家已经得到了之前的每一个 Beauty 玩偶和蛙人玩偶，那么在游戏通关后会得到特殊的武器，可以在下一次的游戏中使用。

当剧情结束后，立刻跑到北边* 最高的台阶上。从这里的矮墙准备射击，如果无法将第一波来袭的 Haven Trooper 及时击倒，这里也有很多条通路可以顺势逃走。最好一直保持蹲卧状态在墙后直到有好的机会准角度为止。如果 Snake 被敌人包围了，试着突破包围圈跑到任何同一层的柱子附近再反击。第二波敌人会从二楼的露台发动攻击，然后最后一波会跳下对 Snake 发动近身攻击。

这是一场充满谜题的战斗，攻略为了不破坏玩家的乐趣，在此不轻易作任何提示。不过如果玩家真的觉得摸不到头绪，可以参照之后的详解。在此只提醒玩家，如果 Meryl 不幸死掉就会使游戏结束，所以不要使用杀伤性的武器攻击到她。如果需要使她暂时无法动弹，玩家可以使用 Mk.2 麻醉枪，晕眩弹或装了 V-Ring 子弹的散弹枪打她（terr语：CQC锁喉然后直接注射来得最直接了当）。

* 与之前一样，地图显示的下方其实是北边方向



B 在走过下一扇门之前，先装备 Mk.2 麻醉枪或者使用 V-Ring 的散弹枪，也可以准备 Mosin-Nagant 阻击枪和晕眩弹。对付 Haven Trooper 并不困难，所以上一页所给的提示足够帮助玩家顺利过关。Snake 的体力与气力状态会保持到下一阶段战斗，玩家可以趁只剩最后一个士兵时躲起来趴下恢复体力。

当 Haven Troopers 贴在墙上或屋顶时，最好不要麻醉她们，因为她们掉下来会摔死，这样会影响之后的战斗方式。

回顾：精神控制者

Psycho Mantis 是自成一派的世界最伟大的读心者与念力术者。第一次出现在 MGS1 里，由于与他的对战极为特殊，因而使此人物几乎成为小岛的代表作品之一。Mantis 通过读取玩家在记录卡里的游戏记录来显示他的超能力，还有通过震动 Dual Shock1 手柄显示他的念力。那时对付他的方法就是把1号手柄插到2号手柄接口，使他无法预测玩家的行动。这次在 MGS4 再次出现他的形象算是对 PS1 上游戏的代表性回顾。

■ 在战斗中和战后的剧情里有多处联系到 MGS1 的 Psycho Mantis。如果玩家在给自己打注射剂之前，把手柄注册成1号以外的手柄，Snake 会接到一通从 Otacon 来的通讯。玩家也可以通过 Codec 连续两次与 Rosemary 和 Campbell 联系（如果玩家持续不给自己注射，这段通讯会自动触发）。最后的 Psycho Mantis 结局剧情会由玩家是否在使用 DualShock 3 手柄而产生变化，不过使用六轴手柄时的结局是比较有趣的。

C Screaming Mantis（尖叫螳螂）

准备工作

这场战斗有3个阶段，以下会一一介绍。装备 Mk.2 麻醉枪（很令人意外的是，用 Mk.2 从远方攻击 Mantis 手持的人偶会十分精准），或是装备使用 V-Ring 的散弹枪，使用任何其他武器可能会使后面的战斗变得很复杂。

第一阶段

- 如果玩家发现刚开始如何都打不到敌人，解决的方法就是赶快给 Snake 自己使用 Syringe（注射剂），因为 Snake 体中的 Nanomachine 系统已经被 Mantis 控制了，注射剂药效可以冲破控制。跑到最高层的那排电脑后，刚开始时这里是最安全的反击地点。在此可以挡开敌人的扫射和 Mantis 抛出的飞刀。

- 下一步是要想办法攻击 Mantis 本身，因为任何的普通攻击对她都不起作用，可是她所持的两个人偶却不是刀枪不入的。精准射击她右手所持的人偶，从玩家的角度看起来是在画面左侧的人玩偶（玩过 MGS1 的玩家可能看出来了，是 Psycho Mantis 的人偶）。命中此人偶时会使 Screaming Mantis 暂时性失去对所有仍然活着的傀儡的控制，包括 Meryl 。直击到人偶后会使人偶在短时间内不再受任何损害，或者在 Mantis 做某些动作时人偶也无法被攻击。最好的攻击时机就是当她在空中来回浮行时。

- 在第一阶段时，Haven Troopers（昏迷或死亡的）包括 Meryl 都几乎不会移动，所以玩家趁这段时间可以专心瞄准人偶。

- Screaming Mantis 有两种攻击方式。第一种方式是向 Snake 抛掷会转弯的飞刀，如果没有遮盖物会很难躲开这些飞刀。每次抛掷飞刀前她都会尖叫 “Take that!（看招）”，所以要赶快蹲卧或趴下躲在电脑的后面。第二种攻击方式是以瞬间移动的方式冲向 Snake 并展开肢体攻击。Snake 只要跑开即可，或者在受到攻击之前瞬间翻滚离开原地。随着战斗的进行，她有可能会发动第二次的追加肢体攻击，所以一直跑到远离她的地方为止都不要掉以轻心。

- Mantis 会放出缓慢移动的亮光气弹，可以使她控制击中的躯体。如果玩家发现 Snake 身体上有透明的细丝或是持续无法命中敌人，那就表示已经被她所控制了，赶快再用一次注射剂突破精神力的压制。

第二阶段

- 经过简短的剧情，Mantis 的招式开始变得更有攻击性了。Meryl 开始会追着 Snake 并开枪射击，而且 Haven Troopers 会常常被她调换位置。所以 Snake 一定要随时保持移动。只在有好机会射击 Mantis 手中的人偶时才停下来瞄准，或者在 Mantis 抛出飞刀时暂且停下躲避。

- 在这一阶段和下一阶段，某些玩家可能会发觉保持在最高的阶层周旋并不困难。如果需要躲避抛来的飞刀，Snake 只需翻过矮玻璃墙躲到下层的电脑后即可。

第三阶段

- 此时 Mantis 会开始冷酷的使用所有的躯体包围 Snake，还带有武器的躯体会更频繁的开火射击，Snake 仍然需要保持移动躲避攻击。

- Mantis 有时会使用 Meryl 或其他 Haven Trooper 挡在双手所持的人偶前防御，最直接的方法就是使用麻醉枪把她们打下来，然后赶快继续打人偶。

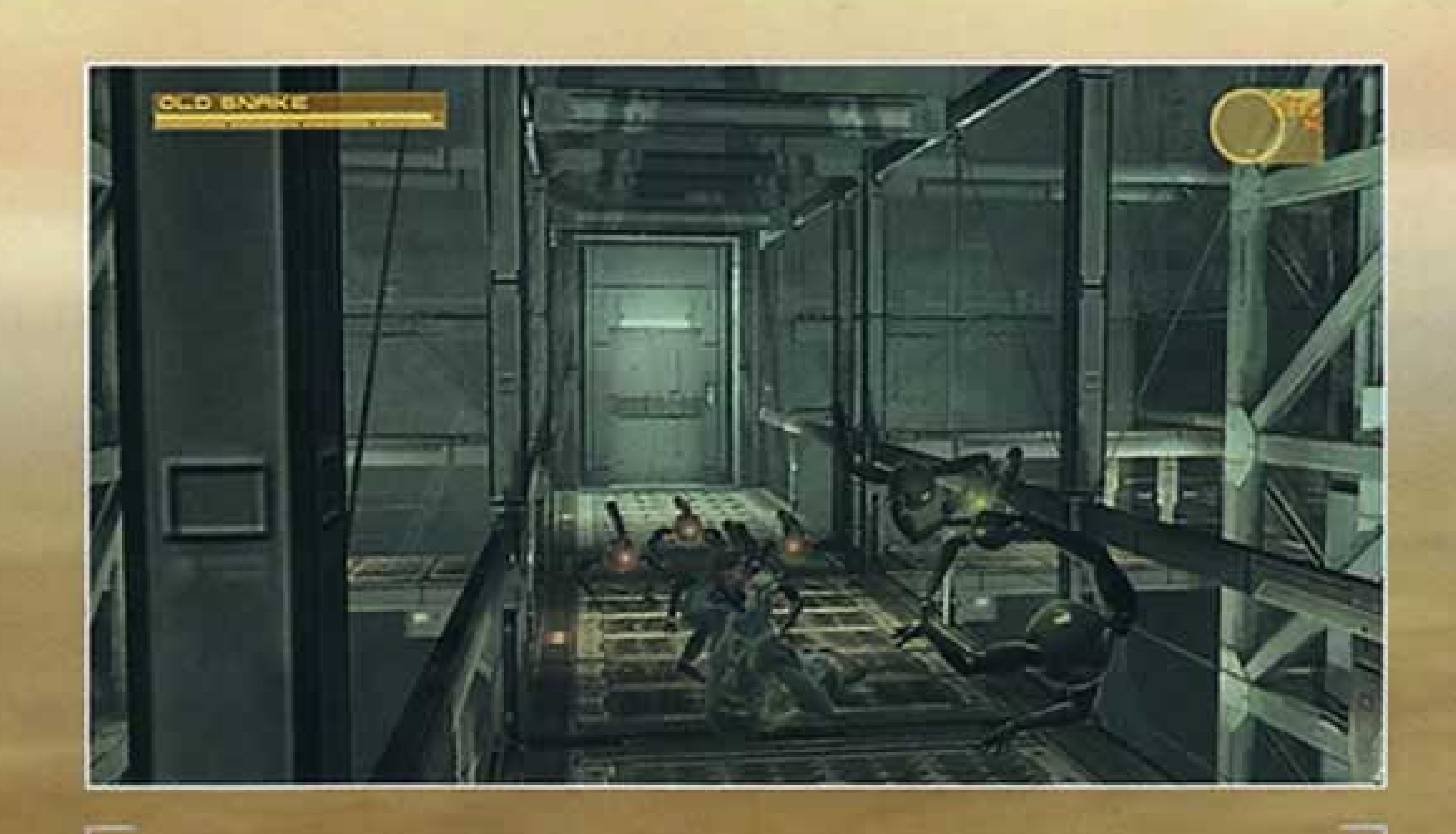
- 当 Screaming Mantis 终于手中的人偶终于被打掉后，Snake 要赶快去把它捡起来。把它装备到武器栏后，以它瞄准攻击 Mantis。若打中了，就可以根据画面上出现的提示来对 Mantis 造成极重的伤害。按住 Ⓛ1 然后按屏幕提示的节奏甩动手柄，把 Mantis 甩昏即可结束战斗。

- 如果玩家想要收集 Mantis 手中的另一个人偶（这是在 MGS3 里的 The Sorrow 的复刻人偶），玩家就需要攻击她手中的人偶直到被抛落为止。如果玩家之前非常谨慎，没有在此战斗中杀死任何一个 Haven Trooper，那么这时 Mantis 就没有任何傀儡可以使用，这就变成 Snake 与 Mantis 的单独对决了。如果玩家好奇为什么 Mantis 无法再度操控傀儡身躯，那是因为第一个 Psycho Mantis 人偶是专门操控活着的人体，而第二个人偶是专门控制尸体的，（所以第二个人偶对 Mantis 不会起任何作用）。这两个人偶都可以在下一次的游戏中使用，具体的功效在之后的 Extras（特典）章节作更多说明。

- 再最难的 Big Boss 游戏等级下，Snake 在被攻击时可能会跌落捡到的人偶。如果跌落了没有赶快捡起来，就会被 Mantis 回收，并使她重新可以发动傀儡攻击。

在这之后，会出现与之前一样的美女形态战斗，如果玩家怜悯可悲的女性不使用杀伤性武器，就可以得到 Screaming Beauty 的颜面迷彩。





一直沿着通道跑，直到触发剧情。当剧情结束后，面前的通道充满了 Dwarf Gekko（小型 Gekko）。这些月光会无限量出现，所以除非玩家想要赚些DP点数，否则不必在此恋战。要通过他们只要朝着它们的群体跑过去，在到达它们面前时，及时作个翻滚动作把它们撞开。



在最后一段通道时，用左摇杆控制 Snake 的爬行方向。当游戏画面出现提示时，玩家需要连续击打 Ⓐ 来继续爬行。当 Snake 越接近通道底部，画面上出现的提示频率和要求速度也越快，甚至快到玩家感到痛苦的程度，所以刚开始时不要按得太快。玩家若不知道何时应该按到何种频率，最好的测试方法就是慢慢按，如果画面有提示出现，就表示玩家需要加快一点。



最后游戏系列的高潮，双雄的对决是非常有趣的，所以玩家可以尽可能的自由发挥。以下有按键说明，而且下一页也有足够的说明帮助玩家渡过难关。在这场战斗中，只有在 Snake 失去全部体力（或许应该说气力）后再被击倒才算失败。

手柄	指令
Ⓛ	移动
Ⓡ	视野镜头
L1	防守
R1	拳或腿的攻击组合（连按时），CQC（擒拿）；重拳（当按住 L1 时）；撞击（当冲袭中）
⊗	躲闪；踏步（当按住左摇杆时）
Ⓐ	画面中提示动作

Liquid Ocelot



D

针对这段最后的通道并没有特殊的功略。 Snake 可以轻易的通过那些小月光，不过还是在这里提醒玩家当 Snake 到达微波通道时，只要 Snake 在画面上方的剧情结束前匍匐临近最后的门即可顺利通过。万一不幸没有达成目标，玩家便会看到续关画面，虽然这个可能性很小，但是最好还是在有机会储存进度时纪录比较保险，免得破坏了没有续关纪录的挑战。

E LIQUID OCELOT

如果玩家想要达成无续关的通关纪录，与 Liquid 的战斗在刚开始时便会显得很有压力，特别是在高难度的游戏模式下。下面的提示会帮助玩家顺利突破最后的难关，如果真的不幸失败了，就从最后的记录点读取进度再接再厉吧，其实多耐心等待好机会才发动攻击会使这阶段的战斗变得不那么很困难。

基本技术提示

- 随时按住 L1 保持防守姿态，除非要发动攻击时才解除防御。因为 Liquid Ocelot 非常敏捷，会趁 Snake 不注意时发动冲刺性攻击。

- 一直保持在移动状态下，向左或右的闪躲能够非常有效的避开攻击，并且只在要还击 Liquid 的攻击时才出拳，因为如果 Snake 主动发展攻势，Liquid 可以轻易将其破解。最好的反击时刻就是当 Snake 完全的挡住了Liquid 的一系列攻击之后，或是他完全打偏的时候马上反击。特别是当他在使出冲刺性攻击却没有命中 Snake 的时候，他会有短暂的时间无法防御任何攻击。

- 与他切磋 CQC 虽然很有趣，可是危险性太高了，最好还是采用基本的拳打脚踢的连环攻击。就算开始的拳头功击都没有打到 Liquid，最后的腿部攻击往往都能够命中目标。然后在每次的一系列攻击动作结束后赶快按住 L1 保持防御状态。

- 每当 Liquid 摆出姿势并对 Snake 发出挑衅时，赶快松开防护，并按住 △ 来恢复 Snake 的体力，不过 Liquid 的体力也会同时恢复一些。玩家越早开始恢复体力，能够有效恢复的体力值也就越多，这个秘密方法对高难度的游戏会很有帮助。有时玩家可以可以尝试远离 Liquid 后按住 △ 键，促使他发出这个挑衅动作。Liquid 通常会在他自己或 Snake 从被击倒的状态爬起来后发动这种挑兴。

这场战斗有四个阶段，每一个阶段开始前都会有小小的剧情并随着背景音乐的改变而进入下一阶段。

在第一阶段时，玩家可以单单依靠以上的基本技术顺利通过，不过进入**第二阶段**后游戏的难度提高很多。Liquid Ocelot 会频繁的使用一招强力的冲刺攻击，如果没有防护会使 Snake 受到很大的创伤，甚至连成功防护后都会失去一部份体力。所以最好的方法就是按⊗来及时躲避，躲避的时机很重要，如果时机不对，玩家可能会附上很大的代价。

第三阶段则与众不同，玩家不用再担心前两阶段的强力冲刺攻击，不过这次要注意的是无法防御的进身头槌攻击。在接受这个头槌的同时，Snake 也可以发动同样招式的反击，但是要在画面提示出现时及时按△键才能顺利发动。每当 Liquid 改变战斗姿势后，趁他还未能接近 Snake 时赶快发动攻击。如果不攻击的话，Snake 会被他抓住，那就需要赶快依照画面的提示将他摆脱。

在**第四阶段**里，只要 Snake 接近 Liquid 并且不断的按 R1 键即可。游戏到此可以说是结束了，所以玩家不用再担心有其他危险。不过先不要从银幕前离开，因为在结束的工作人员名单后面还有很重要的剧情，第二段的工作人员名单后也有有剧情出现。

F 最后……

在最后的音讯剧情后，会出现玩家游戏成绩统计画面，并且会依照玩家的玩法给与相对的DP点数奖励。在看完这个画面后，按 ◎ 进入下一个评鉴画面，这里会显示玩家所得到的徽章。一共有40种徽章，都是通过玩家在游戏中是否达到的某项特定条件而取得的。按 R1 可以看到每一项所取得的徽章的条件内容。在这之后的奖励画面会显示游戏通关后所得到的物品。无论玩家以那种方式进行的游戏，在通关都会得到 Race Gun，西装和5种颜色的背心。当画面提示是否要记录时，选择“Yes”储存进度。这个存档非常重要，因为如果不储存，玩家将无法持续目前所有的物品与获得的奖励来开始另一轮新的游戏。

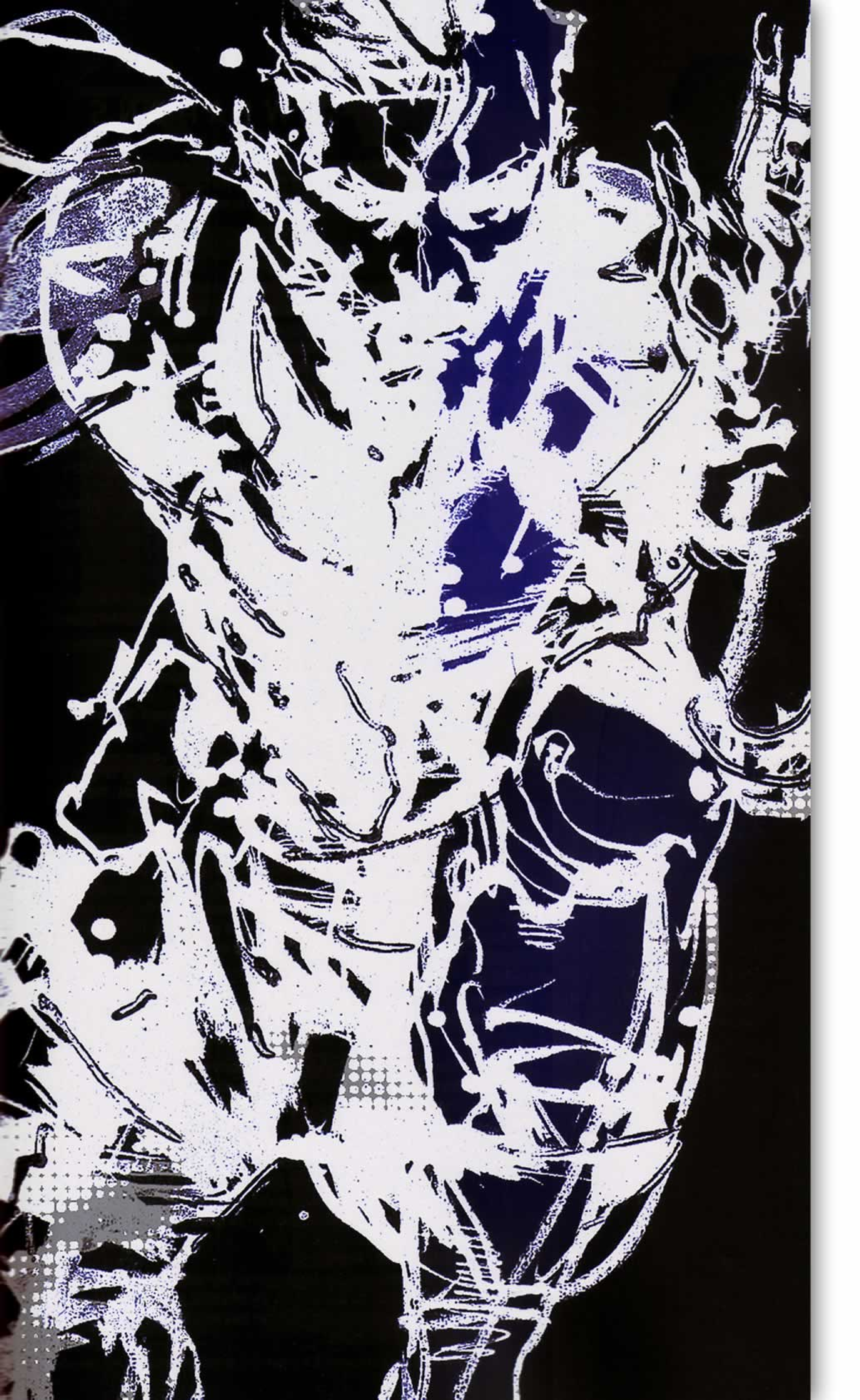
如果这是玩家的第一次通关，那么游戏并没有完全在此结束，玩家可以开始新的 The Boss Extreme 超级难度的游戏，这个难度等级提供了更多更艰巨的挑战。而且若要得到最高等级的奖励，玩家需要达成最完美的通关条件，就是在最难的游戏设定下，以无杀害，无触发警戒状态，无接关，并且没有使用任何恢复物品的情况下通过所有关卡。 这个条件可能听起来很困难，不过在之后的攻略里会有详细解说帮助玩家成功达到这个目标。而且在之后的 Extra（特典）部分里会有更多的叙述，解开 MGS4 里所有的隐藏因素。

HOW TO PLAY
WALKTHROUGH
INVENTORY
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

USER INSTRUCTIONS
ACT 1
ACT 2
ACT 3
ACT 4
ACT 5

■ 虽然弹药可以在通关后的新游戏中继续使用，不过玩家可以在最后的通道那里，以击破无限出现的 Dwarf Gekko 来赚取大量DP，直到子弹用光为止。最好的攻击位置就是在第三通道的出口旁边，Snake 可以在那里趴下来，边打边恢复体力。

■ 在第三阶段与 Liquid Ocelot 的决战中，有一幕隐藏的画面，除非玩家刻意去触发，否则是不会被发现的。当 Snake 被 Liquid 锁住头部时，如果玩家不做任何反抗，Liquid 会亲吻 Snake 的脸颊。



武器/物品

lottepai
redyellowblue
terrense

@ps3ol

译制

武　器

后面的表格详细地说明了每一把出现在游戏中的武器的特性与能力。表格应该很容易看得明白，不过以下还是做了充分的说明。

武器内容：

重量：每把武器精准的重量。

射程：每把武器可射击的最远距离，以米为单位计算（1米大约3.3英尺）。

威力：每把武器的原始威力，也就是未加任何改造器材，子弹的威力会随着的距离增加而渐弱。玩家可以通过在武器选项里选择枪支时上方出现的曲线图来看每一把武器的特性。

CQC兼容性：提示装备该武器时是否可以发动CQC招式。基本的原则就是手枪可以将CQC的招式发挥的淋漓尽致，而CQC兼容的步枪只能施展出很有限的招式。

射击方式：如果有星号出现就表示该武器有多于一种的射击方式，1颗星代表单发，3颗星代表点射，5颗星代表全自动射击。

弹药：

弹药种类：武器所使用的弹药类型

弹夹容量：每个弹夹所能持有的弹药数量

最大弹药量：

依照玩家所选择的游戏难度，Snake可以携带的弹药最大数量也会有所不同。在最简易的Liquid Easy模式里携弹量几乎是无限的，而在难的游戏模式 Big Boss Hard 或 The Boss Extreme 里携弹量会大量的减少。

属性：

这个部分将详细解析每一把枪的7种不同属性：杀伤力，冲击力，穿透力，稳定度，换弹速度，锁定度，麻醉力，昏眩力。“S”代表能力最强，而“E”则代表最低。为了使表格更容易察看，功略以颜色来代表武器属性的高低值，颜色越深就表示属性越高，而颜色越浅属性就越低，如下图



只有某些非杀伤性武器才有麻醉力和昏眩力的属性。若想要更多了解这两个属性的重要性请参考后面的“Best Attributes Ratings”（最好属性排行榜）。

普通价格（DP）：

有些武器在游戏的某些关卡中可以在Derbin的武器商店里购买，这个部分所列出的价格是一般的原始价格。玩家可以看后面的武器商店详解寻查某种武器在游戏中的购买时期。如果某件武器没有价格标价，就表示该武器是非卖品，需要玩家在游戏中设法取得。

改造/备注：

这部分将注明该武器的任何可改造部位以及任何的重要信息（比如武器的特殊能力）。这方面的信息也会在本章内容中作详细的分析。

MK. 2 PISTOL



手 枪		
武器	重量 (kg)	1.1
	射程 (m)	76.0
	威力	350
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	Anest. (.22)
	弹夹容量	10
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	300
	Big Boss Hard	100
	The Boss Extreme	50



性能*	EDCBAS
杀	
冲	
穿	E
稳	S
换	A
锁	B
眠	D
晕	

普通价格(DP)：-

改造：-

OPERATOR



手 枪		
武器	重量 (kg)	1.0
	射程 (m)	71.0
	威力	420
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	.45ACP
	弹夹容量	7
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300

性能*	EDCBAS
杀	D
冲	C
穿	E
稳	B
换	S
锁	B
眠	
晕	

普通价格(DP)：-

改造：
顶部：Suppressor(消音器)(OP)
底部：Flash Light(手电筒)(H.G.)



手 枪

装备手枪时的Snake能将CQC发挥到极点，并且手枪的换弹时间很短。不过由于手枪的射程极为有限，所以这只适合对付近距离的敌人。有3种手枪可以加消音器(the Operator, Mk.23和1911 Custom)，如果玩家欲求隐蔽，那么这些枪将是最佳选择。如果玩家想解开*MGS4*里所有隐藏的秘密和奖励，那就需要学习如何使用发射麻醉针 Mk.2 来进行游戏。另外，装备手枪时的Snake可以跑得稍微快一些。

GSR



手 枪		
武器	重量 (kg)	1.2
	射程 (m)	63.5
	威力	430
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	.45ACP
	弹夹容量	8
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300

性能*	EDCBAS
杀	D
冲	C
穿	E
稳	B
换	S
锁	B
眠	
晕	

普通价格(DP)：3,000

改造：
底部：Flash Light(手电筒)(H.G.)

FIVE SEVEN



手 枪		
武器	重量 (kg)	0.8
	射程 (m)	80.0
	威力	300
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	5.7 x 28 mm
	弹夹容量	20
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300

性能*	EDCBAS
杀	D
冲	C
穿	B
稳	B
换	S
锁	B
眠	
晕	

普通价格(DP)：6,000

改造：
底部：Flash Light(手电筒)(H.G.)

PMM



手 枪		
武器	重量 (kg)	0.8
	射程 (m)	70.0
	威力	325
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	9 x 18 mm
	弹夹容量	12
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300

性能*	EDCBAS
杀	D
冲	C
穿	E
稳	A
换	S
锁	B
眠	
晕	

普通价格(DP)：3,500

改造：-

PSS



手 枪		
武器	重量 (kg)	0.9
	射程 (m)	50.0
	威力	350
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	7.62 x 42 mm
	弹夹容量	6
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300

性能*	EDCBAS
杀	D
冲	D
穿	C
稳	A
换	S
锁	B
眠	
晕	

普通价格(DP)：5,000

改造：-

* 杀(杀伤力), 冲(冲击力), 穿(穿透力), 稳(稳定度), 换(换弹速度), 锁(锁定度), 眠(麻醉力), 晕(晕眩力)









	G18C	MK. 23	RACE GUN	TYPE 17
类别	全自动手枪	手枪	手枪	全自动手枪
武器：重量（kg）	0.9	1.2	0.9	1.4
武器：射程（m）	60.0	90.0	60.0	80.0
武器：威力	300	440	200	430
武器：CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
武器：射击方式	******	-	-	******
弹药：弹药种类	9 x 19 mm	.45ACP	9 x 23 mm	.45ACP
弹药：弹夹容量	33	12	19	10
最大弹药量：Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
最大弹药量：Naked Normal	893	893	893	893
最大弹药量：Solid Normal	893	893	893	893
最大弹药量：Big Boss Hard	500	500	500	500
最大弹药量：The Boss Extreme	300	300	300	300
性能*（E D C B A S）	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕
普通价格（DP）	8,000	-	-	-
改造／备注	改造：底部：Flash Light（手电筒）（H.G.）	改造：顶部：Suppressor（消音器）（Mk. 23）	备注：具有跳弹的功能	改造：-

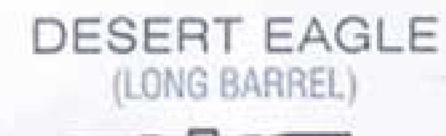
DESERT EAGLE



	DESERT EAGLE
类别	手枪
武器：重量（kg）	2.1
武器：射程（m）	90.0
武器：威力	700
武器：CQC兼容性	✔
武器：射击方式	-
弹药：弹药种类	.50AE
弹药：弹夹容量	7
最大弹药量：Liquid Easy	9,999
最大弹药量：Naked Normal	893
最大弹药量：Solid Normal	893
最大弹药量：Big Boss Hard	500
最大弹药量：The Boss Extreme	300
性能*（E D C B A S）	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕
普通价格（DP）	20,000
改造	-



*杀（杀伤力），冲（冲击力），穿（穿透力），稳（稳定度），换（换弹速度），锁（锁定度），眠（麻醉力），晕（晕眩力）



DESERT EAGLE (LONG BARREL)



	手 枪	
武器	重量（kg）	2.1
	射程（m）	125.0
	威力	710
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	50AE
	弹夹容量	7
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	300



普通价格(DP)：

改造：-

1911 CUSTOM



	手 枪	
武器	重量（kg）	1.0
	射程（m）	100.0
	威力	450
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	.45ACP
	弹夹容量	7
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	893
	Big Boss Hard	500
	The Boss Extreme	500

E D C B A S

杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕

普通价格(DP)：-

改造：-
顶部：Suppressor(消音器)(1911)

THOR .45-70



	单手步枪	
武器	重量（kg）	2.3
	射程（m）	150.0
	威力	1,500
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	.45-70
	弹夹容量	1
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	300
	Big Boss Hard	100
	The Boss Extreme	50

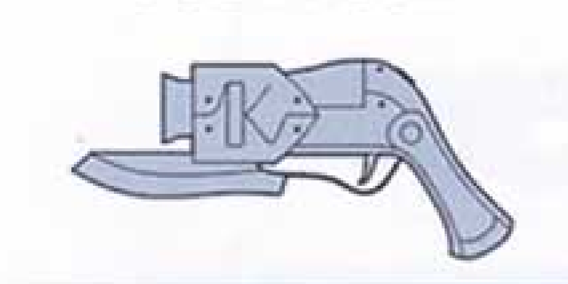
E D C B A S

杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕

普通价格(DP)：-

改造：-

SOLAR GUN



	麻痹手枪	
武器	重量（kg）	0.5
	射程（m）	150.0
	威力	5,000
	CQC兼容性	✔
	射击方式	-
弹药	弹药种类	-
	弹夹容量	-
最大弹药量	Liquid Easy	-
	Naked Normal	-
	Solid Normal	-
	Big Boss Hard	-
	The Boss Extreme	-

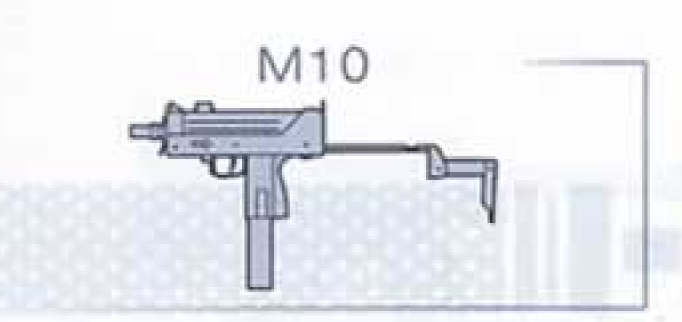
E D C B A S

杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕

普通价格(DP)：-

备注：
可充电的，击晕敌人并使他们掉下武器。属于秘密武器，详见166页。











	P90	M10	MP7
类别	冲锋枪	冲锋枪	冲锋枪
武器：重量（kg）	3.2	3.3	1.5
武器：射程（m）	135.0	73.0	140.0
武器：威力	300	420	250
武器：CQC兼容性	✔	✔	✔
武器：射击方式	*****	*****	*****
弹药：弹药种类	5.7 x 28 mm	.45ACP	4.6 x 30 mm
弹药：弹夹容量	50	30	20
最大弹药量：Liquid Easy	9,999	9,999	9,999
最大弹药量：Naked Normal	893	893	893
最大弹药量：Solid Normal	893	893	893
最大弹药量：Big Boss Hard	500	500	500
最大弹药量：The Boss Extreme	300	300	300
普通价格（DP）	5,000	3,000	3,500
改造	枪口：Suppressor(消音器)(P90) 左侧：Laser Sight(激光瞄准线) 右侧：Flash Light(手电筒)(L.G.)	枪口：Suppressor(消音器)(M10)	顶部：Dot Sight(红点瞄准)(MP7)；Scope(瞄准镜)

冲锋枪

当面对大量的敌人时，最好的选择就是拥有超大的弹夹容量与全自动射击模式的冲锋枪系列。虽然它的属性看起来似乎不够强悍，但其实它的连发能力才是真正的优点所在。P90与M10都可以加配消音器，将非常适合执行潜行任务，而且MP5SD2配带着永久性的消音器更是方便。P90在Act1即可得到，它不仅威力不凡而且还配有超大的弹夹，所以在任何场合都非常的可靠。











	VZ. 83	BIZON	MP5SD2	PATRIOT
类别	冲锋枪	冲锋枪	冲锋枪	单手步枪
武器：重量（kg）	1.4	2.5	3.1	1.5
武器：射程（m）	75.0	100.0	160.0	160.0
武器：威力	325	325	290	425
武器：CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
武器：射击方式	*****	*****	*****	*****
弹药：弹药种类	9 x 18 mm	9 x 18 mm	9 x 19 mm	5.56 x 45 mm
弹药：弹夹容量	20	64	30	∞
最大弹药量：Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	∞
最大弹药量：Naked Normal	893	893	893	∞
最大弹药量：Solid Normal	893	893	893	∞
最大弹药量：Big Boss Hard	500	500	500	∞
最大弹药量：The Boss Extreme	300	300	300	∞
普通价格（DP）	-	7,000	15,000	-
改造／备注	改造：－	改造：－	备注：内置消音器	备注：属于秘密武器，详见165页。

* 杀(杀伤力)，冲(冲击力)，穿(穿透力)，稳(稳定度)，换(换弹速度)，锁(锁定度)，眠(麻醉力)，晕(晕眩力)





步枪

步枪的范围非常广阔，不同的类型会发挥出截然不同的效果，也适用在截然不同的场合。有一些步枪可以当作冲锋枪的第二选择，因为步枪不仅具有全自动射击的模式，还提供了比冲锋枪更高的杀伤力和更远的射程。并且有些步枪拥有很高的改造可能性(特别是M4 Custom)，使这一类的枪支可以发挥多种的功效。

阻击枪也独成一派，同时具有强大的威力和惊人的射程，最适合用来解决远方的目标。特别需要在此一提的是M14EBR阻击枪，虽然它在同系列里的威力最小，不过由于它具有自动射击模式，和使用廉价的子弹，再加上可以改造配备的兼容性，使它成为与 PMC 士兵和 Haven Troopers对战时的绝好选择。如果玩家想寻求一把威力十足的阻击武器，M82A2是一把无所比拟的强击武器（虽然它的威力不及在Act4结束时所得到的 Rail Gun），而且它的价格非凡。如果有玩家想要挑战无杀害通关，就必须要考虑要投资购买 Mosin-Nagant 阻击枪。 这把枪虽然也不便宜，不过它可以帮助玩家从远方将敌人麻醉，所以是一把非常有价值的武器。




	AK 102	M4 CUSTOM	MK. 17	G3A3
类型	突击步枪	卡宾枪	突击步枪	突击步枪
武器 重量（kg）	3.0	5.0	4.1	4.4
射程（m）	200.0	220.0	200.0	250.0
威力	415	400	530	540
CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
射击方式	* *****	* *** *****	* *****	* *****
弹药 弹药种类	5.56 x 45 mm	5.56 x 45 mm	7.62 x 51 mm	7.62 x 51 mm
弹夹容量	30	30	20	20
最大弹药量 Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
Naked Normal	893	893	893	893
Solid Normal	893	893	893	893
Big Boss Hard	500	500	500	500
The Boss Extreme	300	300	300	300

性能*（E D C B A S）：杀、冲、穿、稳、换、锁、眠、晕

	AK 102	M4 CUSTOM	MK. 17	G3A3
普通价格（DP）	-	-	3,500	4,000
改造	底部：GP30	顶部：Dot Sight(红点瞄准)；Scope(瞄准镜) 枪口：Suppressor(消音器)(M4) 底部：XM320；Masterkey(附加霰弹枪)；Fore Grip A；Fore Grip B(枪支拖把) 左侧：Laser Sight(激光瞄准线) 右侧：Flash Light(手电筒)(L.G.)	顶部：Dot Sight(红点瞄准)；Scope(瞄准镜) 底部：Fore Grip A；Fore Grip B(枪支拖把) 左侧：Laser Sight(激光瞄准线) 右侧：Flash Light(手电筒)(L.G.)	-

FAL CARBINE



卡宾枪	
武器	
重量（kg）	4.5
射程（m）	230.0
威力	550
CQC兼容性	✔
射击方式	* / *****
弹药	
弹药种类	7.62 x 51 mm
弹夹容量	20
最大弹药量	
Liquid Easy	9,999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Hard	500
The Boss Extreme	300
性能*	E D C B A S
杀	
冲	
穿	
稳	
换	
锁	
眠	
晕	
普通价格（DP）：4,500	
改造：-	

AN94



突击步枪	
重量（kg）	4.0
射程（m）	220.0
威力	375
CQC兼容性	✔
射击方式	* / *** / *****
弹药种类	5.45 x 39 mm
弹夹容量	30
Liquid Easy	9,999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Hard	500
The Boss Extreme	300
性能	E D C B A S
杀	
冲	
穿	
稳	
换	
锁	
眠	
晕	
普通价格（DP）：5,000	
改造： 底部：GP30	

XM8



卡宾枪	
重量（kg）	2.8
射程（m）	220.0
威力	400
CQC兼容性	✔
射击方式	* / *****
弹药种类	5.56 x 45 mm
弹夹容量	30
Liquid Easy	9,999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Hard	500
The Boss Extreme	300
性能	E D C B A S
杀	
冲	
穿	
稳	
换	
锁	
眠	
晕	
普通价格（DP）：-	
改造： 底部：XM320 备注：内置红点瞄准	



TANEGASHIMA



火绳枪	
重量（kg）	4.0
射程（m）	100.0
威力	725
CQC兼容性	✔
射击方式	-
弹药种类	Lead Ball
弹夹容量	1
Liquid Easy	9,999
Naked Normal	893
Solid Normal	300
Big Boss Hard	100
The Boss Extreme	50
性能	E D C B A S
杀	
冲	
穿	
稳	
换	
锁	
眠	
晕	
普通价格（DP）：1,000,000	
备注： 在广阔的地区射击时，有30%的机率会产生巨大的风，并使敌人掉下手中的物品；属于秘密武器，详见167页。	

	M14EBR	DSR-1	SVD	VSS
类型	狙击步枪	狙击步枪	狙击步枪	狙击步枪
武器 重量（kg）	4.7	6.0	4.4	3.4
武器 射程（m）	230.0	300.0	280.0	150.0
武器 威力	530	900	740	475
武器 CQC兼容性	✖	✖	✖	✖
武器 射击方式	*****	-	-	*****
弹药 弹药种类	7.62 x 51 mm	7.62 x 67 mm	7.62 x 54R	9 x 39 mm
弹药 弹夹容量	20	5	10	10
最大弹药量 Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
最大弹药量 Naked Normal	893	893	893	893
最大弹药量 Solid Normal	893	300	893	893
最大弹药量 Big Boss Hard	500	100	500	500
最大弹药量 The Boss Extreme	300	50	300	300
性能* (E D C B A S)	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕
普通价格(DP)	9,000	20,000	18,000	-
改造/备注	改造：枪口：Suppressor(消音器)(M14) 左侧：Laser Sight(激光瞄准线) 右侧：Flash Light(手电筒)(L.G.)	改造：-	改造：-	备注：内置消音器

	MOSIN-NAGANT	M82A2	RAIL GUN
类型	狙击步枪	狙击步枪	狙击步枪
武器 重量（kg）	4.4	14.0	20.0
武器 射程（m）	300.0	300.0	300.0
武器 威力	750	2,500	5,000
武器 CQC兼容性	✖	✖	✖
武器 射击方式	-	-	-
弹药 弹药种类	Anest. (.22)	.50 BMR	Rail Gun Ammo
弹药 弹夹容量	5	10	40
最大弹药量 Liquid Easy	9,999	9,999	9,999
最大弹药量 Naked Normal	893	893	893
最大弹药量 Solid Normal	300	300	300
最大弹药量 Big Boss Hard	100	100	100
最大弹药量 The Boss Extreme	50	50	50
性能* (E D C B A S)	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕	杀 冲 穿 稳 换 锁 眠 晕
普通价格(DP)	60,000	200,000	-
改造/备注	改造：-	备注：50mm口径反物质步枪	备注：可充电式

* 杀(杀伤力), 冲(冲击力), 穿(穿透力), 稳(稳定度), 换(换弹速度), 锁(锁定度), 眠(麻醉力), 晕(晕眩力)

HK21E 

M60E4 

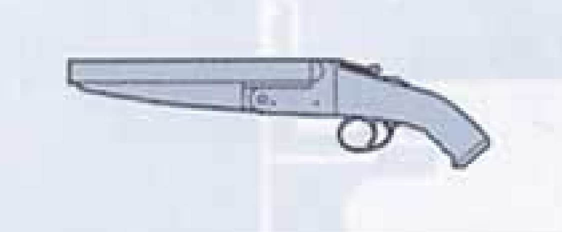
PKM 

MK. 46 MOD 1 



		HK21E	M60E4	PKM	MK. 46 MOD 1
	类型	机关枪	机关枪	机关枪	机关枪
武器	重量（kg）	9.3	5.8	9.0	10.2
武器	射程（m）	250.0	260.0	265.0	250.0
武器	威力	530	550	730	400
武器	CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
武器	射击方式	★★★★★★★★★	-	-	-
弹药	弹药种类	7.62 x 51 mm	7.62 x 51 mm	7.62 x 54R	5.56 x 45 mm
弹药	弹夹容量	100	200	100	100
最大弹药量	Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
最大弹药量	Naked Normal	893	893	893	893
最大弹药量	Solid Normal	893	893	893	893
最大弹药量	Big Boss Hard	500	500	500	500
最大弹药量	The Boss Extreme	300	300	300	300
性能* (EDCBAS)	杀				
性能*	冲				
性能*	穿				
性能*	稳				
性能*	换				
性能*	锁				
性能*	眠				
性能*	晕				
	普通价格（DP）	6,000	10,000	9,000	9,000
	改造	-	顶部：Dot Sight（红点瞄准）；Scope（瞄准镜） 底部：Fore Grip A&B（枪支拖把） 左侧：Laser Sight（激光瞄准线） 右侧：Flash Light（手电筒）（L.G.）	-	顶部：Dot Sight（红点瞄准）；Scope（瞄准镜） 底部：Fore Grip A&B（枪支拖把） 左侧：Laser Sight（激光瞄准线） 右侧：Flash Light（手电筒）（L.G.）

TWIN BARREL



	霰弹枪	
武器	重量（kg）	2.3
武器	射程（m）	40.0
武器	威力	1,250
武器	CQC兼容性	✖
武器	射击方式	-
弹药	弹药种类	12 Ga. (00 Buck)
弹药	弹夹容量	2
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
最大弹药量	Naked Normal	893
最大弹药量	Solid Normal	100
最大弹药量	Big Boss Hard	50
最大弹药量	The Boss Extreme	30



性能* (EDCBAS)	
杀	
冲	
穿	
稳	
换	
锁	
眠	
晕	
普通价格（DP）	25,000
改造	-



其他武器

这系列的武器包含了所有重火力的武器，机关枪、霰弹枪、榴弹炮、火箭炮等等。霰弹枪可以装备三种弹药，每一种弹药的作用都不太一样。特别值得一提的是它可装备 Vortex Ring 麻醉弹，可以一枪把敌人击倒在地并使之昏迷。榴弹炮和火箭炮等强力武器虽然非常有魅力，不过弹药的数量非常有限并且价格非凡，最好保留到特定场合再使用。火力最强大的武器中莫过于 Javelin（导弹炮）了，可以摧毁任何东西，甚至还有一个惊人的诱导系统可以使玩家在发射后效正飞行轨道。

通常来说执行隐蔽的潜入任务时并不适合使用这一系列的武器，不过玩家在对付无人操作的机械（例如月光）和每一关的关主时可以放心的以重火力武器放手一搏，因为在这些情况下是不会影响无杀害通关的挑战目标，具体情况请参照每关的游戏攻略。



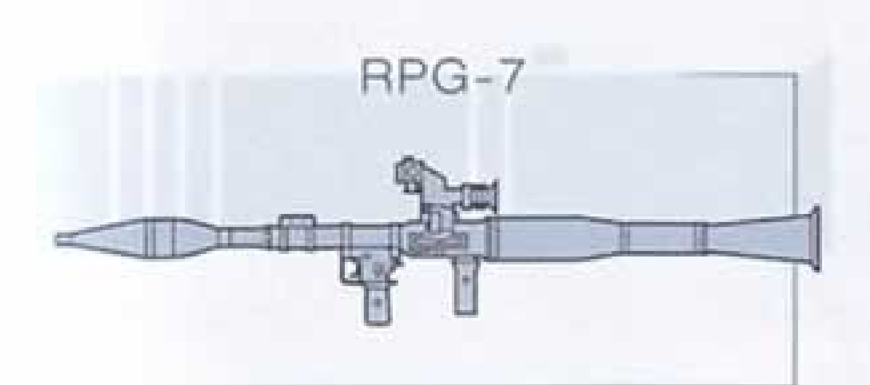
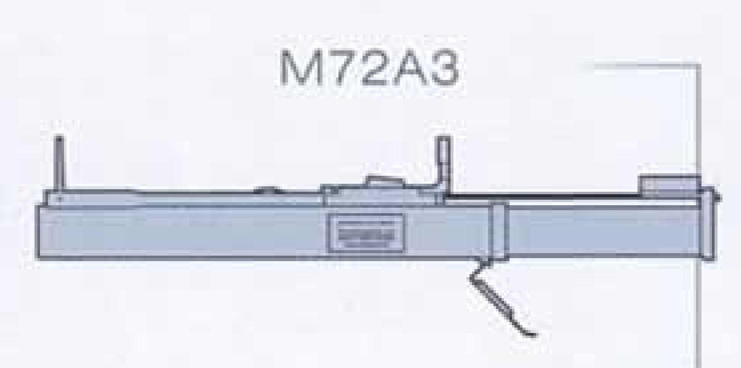
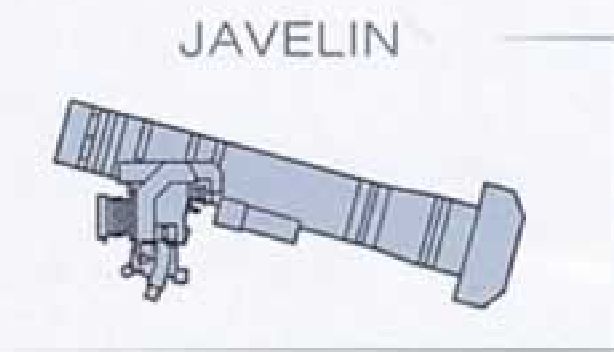
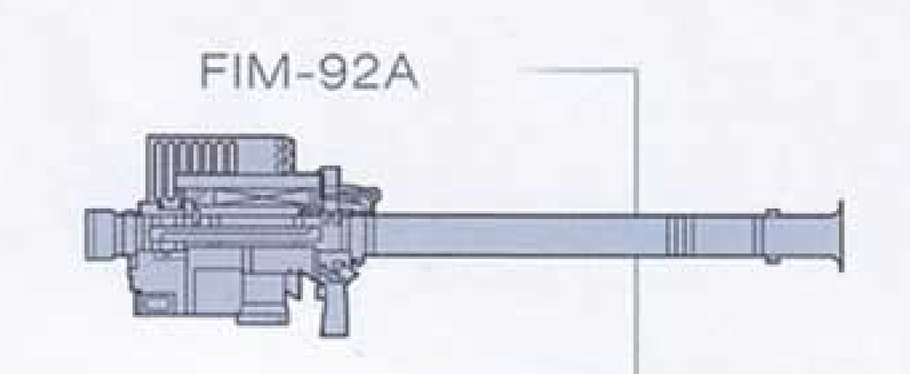



	M870 CUSTOM	SAIGA-12	XM25	MGL-140
类别	霰弹枪	自动霰弹枪	榴弹发射器	榴弹发射器
武器 重量（kg）	3.8	3.8	5.5	6.0
武器 射程（m）	50.0	50.0	300.0	300.0
武器 威力	1,300	1,250	2,000	2,000
武器 CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
武器 射击方式	-	-	-	-
弹药 弹药种类	12 Ga. (00 Buck)	12 Ga. (00 Buck)	25 mm A.B.G.	40 mm (Grenade)
弹药 弹夹容量	4 (+1)	8	6	6
最大弹药量 Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
最大弹药量 Naked Normal	893	893	893	893
最大弹药量 Solid Normal	100	100	50	50
最大弹药量 Big Boss Hard	50	50	30	30
最大弹药量 The Boss Extreme	30	30	10	10




性能*（E D C B A S）：杀、冲、穿、稳、换、锁、眠、晕

	M870 CUSTOM	SAIGA-12	XM25	MGL-140
普通价格（DP）	30,000	40,000	80,000	-
改造	顶部：Dot Sight（红点瞄准）；Scope（瞄准镜） 备注：内置战术灯	-	-	底部：Fore Grip A;Fore Grip B（枪支拖把A&B） 右侧：Flash Light（手电筒）(L.G.)

	RPG-7	M72A3	JAVELIN	FIM-92A
类别	火箭榴弹发射器	反坦克火箭发射器	反坦克导弹发射器	地对空导弹发射器
武器 重量（kg）	8.5	2.5	22.3	15.7
武器 射程（m）	250.0	200.0	400.0	500.0
武器 威力	3,500	2,450	5,000	3,000
武器 CQC兼容性	✖	✖	✖	✖
武器 射击方式	-	-	-	-
弹药 弹药种类	RPG-7 Ammo	M72A3	Javelin	FIM-92A
弹药 弹夹容量	1	1	1	1
最大弹药量 Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
最大弹药量 Naked Normal	893	893	893	893
最大弹药量 Solid Normal	50	50	50	50
最大弹药量 Big Boss Hard	30	30	30	30
最大弹药量 The Boss Extreme	10	10	10	10



性能*（E D C B A S）：杀、冲、穿、稳、换、锁、眠、晕

	RPG-7	M72A3	JAVELIN	FIM-92A
普通价格（DP）	60,000	40,000	150,000	100,000
改造	-	-	-	-

* 杀（杀伤力），冲（冲击力），穿（穿透力），稳（稳定度），换（换弹速度），锁（锁定度），眠（麻醉力），晕（晕眩力）

爆炸性武器/装置

就算是新兵或菜鸟也应该知道爆炸性武器何时适合使用，玩家第一次游戏时可能就会感受到能够准确地投掷手雷的重要性，例如要炸死远处的阻击手，或炸散一群在附近镇守的敌兵。手雷的价格便宜，并且可以大量储蓄，而且十分好用，所以玩家可以尽量使用。如果玩家对在某区巡逻的士兵所走的路径十分熟悉，那么地雷就可以发挥很大功效，不过要小心免得自己踩到自己所设下的陷阱。所有的地雷和陷阱等爆炸装置都可以通过Snake匍匐经过其上而拆取获得，玩家也可以使用MK.II将其卸下。

不过爆炸性武器也不是只有这些具有破坏性的武器，也有适合潜入的手雷和地雷，例如催眠瓦斯雷和昏眩弹。而电波干扰型手雷(Chaff Grenade) 可以使电子系统控制的机械全都暂时瘫痪，例如月光。不过由于Derbin的武器商店并不出售此类手雷，所以要谨慎使用。
表格中还显示了特效烟雾弹的属性与影响，有些会影响敌人的情绪，例如发笑(黄色)，或痛苦(蓝色)。如果玩家已经将MGS4打通关过一次，便可以参考后面的章节了解情绪对士兵的影响。

GRENADE



碎片手雷		
武器	重量 (kg)	0.3
	射程 (m)	30.0
	威力	2000
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：120	
	改造：-	

PETRO BOMB



汽油弹		
武器	重量 (kg)	0.8
	射程 (m)	30.0
	威力	1000
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：100	
	备注：-	





WHITE PHOSPHORUS GRENADE





白磷手雷		
武器	重量 (kg)	0.8
	射程 (m)	30.0
	威力	1500
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：110	
	改造：-	

STUN GRENADE



昏眩弹		
武器	重量 (kg)	0.5
	射程 (m)	30.0
	威力	2000
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：120	
	备注：-	

CHAFF GRENADE



电波干扰手雷		
武器	重量 (kg)	0.8
	射程 (m)	30.0
	威力	-
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：-	
	备注：-	

SMOKE GRENADE



烟雾弹		
武器	重量 (kg)	0.5
	射程 (m)	30.0
	威力	-
	CQC兼容性	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999
	Naked Normal	893
	Solid Normal	50
	Big Boss Hard	30
	The Boss Extreme	10
性能*		EDCBAS
	杀	
	冲	
	晕	
	普通价格(DP)：100	
	备注：-	

* 性能：杀(杀伤力)，冲(冲击力)，晕(晕眩力)



SMOKE GRENADE (YELLOW) / SMOKE GRENADE (RED) / SMOKE GRENADE (BLUE) / SMOKE GRENADE (GREEN)









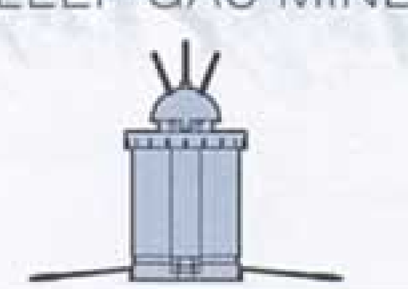
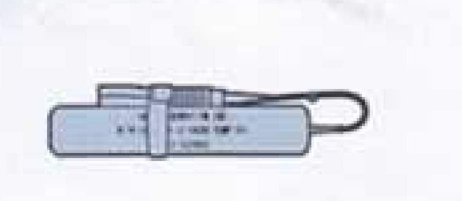
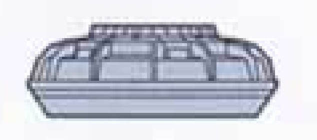
		SMOKE GRENADE (YELLOW) 烟雾弹	SMOKE GRENADE (RED) 烟雾弹	SMOKE GRENADE (BLUE) 烟雾弹	SMOKE GRENADE (GREEN) 烟雾弹
武器	重量 (kg)	0.5	0.5	0.5	0.5
	射程 (m)	30.0	30.0	30.0	30.0
	威力	-	-	-	-
	CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
	Naked Normal	893	893	893	893
	Solid Normal	50	50	50	50
	Big Boss Hard	30	30	30	30
	The Boss Extreme	10	10	10	10
性能* (E D C B A S)	杀				
	冲				
	晕				
	普通价格(DP)	-	-	-	-
	备注	增加情绪属性“狂笑”	增加情绪属性“暴怒”	增加情绪属性“哀嚎”	增加情绪属性“尖叫”







CLAYMORE / SLEEP GAS MINE / C4 / SLEEP GAS SATCHEL

		CLAYMORE 地雷	SLEEP GAS MINE 催眠瓦斯地雷	C4 炸弹	SLEEP GAS SATCHEL 遥控催眠瓦斯地雷
武器	重量 (kg)	1.6	1.5	1.6	1.5
	射程 (m)	20.0	3.0	3.0	3.0
	威力	2,000	5,000	3,000	5,000
	CQC兼容性	✔	✔	✔	✔
最大弹药量	Liquid Easy	9,999	9,999	9,999	9,999
	Naked Normal	893	893	893	893
	Solid Normal	50	50	50	50
	Big Boss Hard	30	30	30	30
	The Boss Extreme	10	10	10	10
性能* (E D C B A S)	杀	A		S	
	冲	S		S	
	眠		S		S
	普通价格(DP)	300	300	400	400
	备注	–	–	–	–

* 杀 (杀伤力), 冲 (冲击力), 眠 (麻醉力), 晕 (晕眩力)

其他类

在这里有很多看起来不像是武器的却也被归类为武器。空弹夹、男性杂志和情感杂志都是可以用来干扰敌人注意力的，而且情感杂志还可以使敌人受到感情属性的变化（如果玩家已经通关了就可以参照后面的详解）。电击匕首的功能很容易明白，其他在此列出的物品都有隐藏的功效，会在之后的特点部分详细分析。

		电击匕首	空弹夹	男性杂志	情感杂志	Mantis人偶	Sorrow人偶
ID	重量（kg）	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
	CQC兼容性	✔	✔	✔	✔	✔	✔
最大弹药量	Liquid Easy	-	9,999	9,999	9,999	-	-
	Naked Normal	-	893	893	893	-	-
	Solid Normal	-	50	50	50	-	-
	Big Boss Hard	-	30	30	30	-	-
	The Boss Extreme	-	10	10	10	-	-
	普通价格（DP）：	-	-	200	2,000	-	-
	备注：	-	-	-	依据所展示的图像而增加感情属性的熏陶，当玩家通关一次后杂志就会展示美女而非野兽（4人美女野兽军团）	秘密武器，查看第165页	秘密武器，查看第165页

武器排行榜

5把最重的武器

这部分的数据可以帮助玩家判断哪些武器不应该同时装备，以免超过70公斤的携带上限，避免增进Snake 的压力指数。为了不超出负荷，避免使已经年迈的 Snake 看起来更加操劳，玩家应该避免将重武器同时携带在身上。


导弹发射器，JAVELIN，22.3 KG


狙击步枪，RAIL GUN，20.0 KG


导弹发射器，FIM-92A，15.7 KG


狙击步枪，M82A2，14.0 KG


机关枪，MK. 46 MOD 1，10.2 KG

最长射程与最大威力的武器

其实威力的显示数据会因发射的距离而产生变化，大部份的武器都会随着距离的增加而减少威力。所以这些数据只是帮助玩家能够一目了然的比较出武器威力的差距。

虽然这个定律并不包括所有的武器（Javelin导弹的爆炸威力在100米外与200米外是相同的）。武器本身的威力会随着距离而消减。比如，以 M4 Custom瞄准射击一名在250米外的PMC士兵的头部，很难在一击命中时就把他打倒，然而在几米内的近距离射击头部是百分之百的秒杀。

基本的原则之下，手枪（除了Mk.2麻醉枪）与冲锋枪的威力是最受弹道距离影响的武器系列。所以这两者都不适于对付在远方难以看清的敌人。然而阻击步枪与榴弹/火箭炮的威力可以持续很长的距离而不受影响。

15把最长射程的武器


导弹发射器，**FIM-92A**, 500 m

狙击步枪，**SVD**, 280 m


导弹发射器，**JAVELIN**, 400 m

机关枪，**PKM**, 265 m


狙击步枪，**DSR-1**, 300 m

机关枪，**M60E4**, 260 m


狙击步枪，**MOSIN-NAGANT**, 300 m

机关枪，**HK21E**, 250 m


狙击步枪，**M82A2**, 300 m

火箭炮，**RPG-7**, 250 m


狙击步枪，**RAIL GUN**, 300 m

突击步枪，**G3A3**, 250 m


榴弹炮，**XM25**, 300 m

机关枪，**MK. 46 MOD 1**, 250 m


榴弹炮，**MGL-140**, 300 m

20把威力最大的武器


导弹发射器，**JAVELIN**, PW* 5,000


榴弹炮，**XM25**, PW* 2,000


狙击步枪，**RAIL GUN**, PW* 5,000


榴弹炮，**MGL-140**, PW* 2,000


麻痹手枪，**SOLAR GUN**, PW* 5,000


炸弹，**GRENADE**, PW* 2,000


炸弹，**SLEEP GAS MINE**, PW* 5,000


炸弹，**STUN GRENADE**, PW* 2,000


炸弹，**SLEEP GAS SATCHEL**, PW* 5,000


炸弹，**CLAYMORE**, PW* 2,000


火箭炮，**RPG-7**, PW* 3,500


单手步枪，**THOR .45-70**, PW* 1,500


导弹发射器，**FIM-92A**, PW* 3,000


炸弹，**WHITE PHOSPHORUS GRENADE**, PW* 1,500


炸药，**C4**, PW* 3,000


霰弹枪，**M870 CUSTOM**, PW* 1,300


狙击步枪，**M82A2**, PW* 2,500


霰弹枪，**SAIGA-12**, PW* 1,250


火箭筒，**M72A3**, PW* 2,450


霰弹枪，**TWIN BARREL**, PW* 1,250

* PW=Power

弹药量最大的6把武器

据有大容量弹夹的武器可以使玩家维持更久地攻势，不需要一直躲起来换弹夹。当面对大量敌人或与关主对峙时，这些武器会非常得心应手。

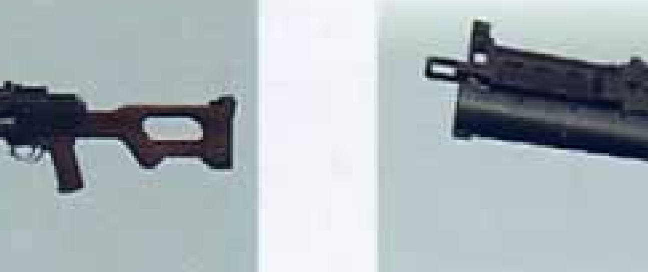
弹药量最大的6种武器



机关枪，**M60E4**, CAP* 200



机关枪，**MK. 46 MOD 1**, CAP* 100



机关枪，**PKM**, CAP* 100

冲锋枪，**BIZON**, CAP* 64



机关枪，**HK21E**, CAP* 100

冲锋枪，**P90**, CAP* 50



最佳属性排行

这里列出的武器拥有某种属性里的最高值数，可以供玩家参考。

杀伤力（杀）：威力越大也就能给对手造成越大的伤害，不包括非杀伤性武器。

冲击力（冲）：命中时对目标造成的冲击力，冲击越大，对手越难立刻进行反击。

穿透力（穿）：表示该武器在人物的防护服以及机械的装甲上的穿透能力。

稳定度（稳）：稳定度高的武器在Snake的气力（精神力）低落时也不会受太大影响。

换弹速度（换）：值数越高表示可更换弹夹的速度越快。如果玩家考究最好的稳定度和最快的换弹速度表格，会发现手枪其实拥有好的稳定度与快的换弹速度，所以玩家若欲求精准度与效率，在近距离战时手枪是很好的选择。

锁定度（锁）：这是在瞄准时开启自动锁定功模式后的武器性能比较。值数越高武器能够自动锁定的距离也越远。

最高杀伤力排行

描述	名称	杀 (E D C B A S)
炸弹	C4	
火箭发射器	RPG-7	
狙击步枪	RAIL GUN	
狙击步枪	M82A2	
导弹发射器	JAVELIN	
导弹发射器	FIM-92A	

最强冲击力排行



描述	名称	冲 (E D C B A S)
炸药	C4	
炸弹	GRENADE	
炸弹	STUN GRENADE	
炸弹	CLAYMORE	
炸弹	WHITE PHOSPHORUS GRENADE	
狙击步枪	RAIL GUN	
狙击步枪	M82A2	
手枪	SAIGA-12	
霰弹枪	M870 CUSTOM	
霰弹枪	TWIN BARREL	
单手步枪	THOR .45-70	
榴弹发射器	XM25	
榴弹发射器	MGL-140	

最强冲击力排行



描 述	名 称	冲 (E D C B A S)
导弹发射器	JAVELIN	S
导弹发射器	FIM-92A	S
火箭炮	RPG-7	S
火箭炮	M72A3	S

最快换弹速度排行



描 述	名 称	换 (E D C B A S)
自动手枪	G18C	S
手 枪	FIVE SEVEN	S
手 枪	RACE GUN	S
手 枪	MK. 23	S
手 枪	PMM	S
手 枪	GSR	S
手 枪	DESERT EAGLE (LONG BARREL)	S
手 枪	DESERT EAGLE	S
手 枪	1911 CUSTOM	S
手 枪	OPERATOR	S
手 枪	PSS	S

最强穿透力排行

描 述	名 称	穿 (E D C B A S)
狙击步枪	RAIL GUN	S
狙击步枪	M82A2	S
狙击步枪	SVD	A
狙击步枪	VSS	A
狙击步枪	DSR-1	A
狙击步枪	MOSIN-NAGANT	A
单手步枪	THOR .45-70	A

最高稳定度排行

描 述	名 称	稳 (E D C B A S)
手 枪	MK. 2 PISTOL	S
手 枪	RACE GUN	A
手 枪	PMM	A
手 枪	1911 CUSTOM	A
手 枪	PSS	A
冲锋枪	MP7	A

最高锁定度排行

描 述	名 称	锁 (E D C B A S)
手 枪	1911 CUSTOM	S
手 枪	MK. 23	A
自动手枪	TYPE 17	A
冲锋枪	VZ. 83	S
冲锋枪	BIZON	A
冲锋枪	MP7	A



全方位武器

属于这种任何场合都适用的武器通常都具有多项高值数的属性。不过那种全方位武器更适合玩家仍然要看所遇到的场合和玩家的作战目的。以下的表格列出了各系列中出类拔萃的武器，可以帮助玩家在挑选时更容易的找到适当的武器。

DESERT EAGLE (LONG BARREL)





手枪		
武器	重量（kg）	2.1
	射程（m）	125
	威力	710
	CQC兼容性	✔
弹药	弹药种类	.50 AE
	弹夹容量	7

M60E4



机关枪		
武器	重量（kg）	5.8
	射程（m）	260
	威力	550
	CQC兼容性	✔
弹药	弹药种类	7.62 x 51 mm
	弹夹容量	200

P90



冲锋枪		
武器	重量（kg）	3.2
	射程（m）	135
	威力	300
	CQC兼容性	✔
弹药	弹药种类	5.7 x 28 mm
	弹夹容量	50

THOR .45-70





单手步枪		
武器	重量（kg）	2.3
	射程（m）	150
	威力	1,500
	CQC兼容性	✔
弹药	弹药种类	.45-70
	弹夹容量	1

性能*（E D C B A S）：杀 / 冲 / 穿 / 稳 / 换 / 锁

SAIGA-12



霰弹枪		
武器	重量（kg）	3.8
	射程（m）	50
	威力	1,250
	CQC兼容性	✔
弹药	弹药种类	12 Ga. (00 Buck)
	弹夹容量	8

M82A2



狙击步枪		
武器	重量（kg）	14.0
	射程（m）	300
	威力	2,500
	CQC兼容性	✖
弹药	弹药种类	.50 BMR
	弹夹容量	10

RAIL GUN



狙击步枪		
武器	重量（kg）	20.0
	射程（m）	300
	威力	5,000
	CQC兼容性	✖
弹药	弹药种类	Rail Gun Ammo
	弹夹容量	40

M72A3



火箭炮		
武器	重量（kg）	2.5
	射程（m）	200
	威力	2,450
	CQC兼容性	✖
弹药	弹药种类	M72A3
	弹夹容量	1



性能*（E D C B A S）：杀 / 冲 / 穿 / 稳 / 换 / 锁

物 品

恢复物品

以下的表格显示了游戏中所有的恢复物品，恢复物品可以帮助Snake恢复体力与气力。

在 “使用” 的一栏里显示了该物品是消耗品（每使用一次就减少一份）或是永久性的（可无限量使用）。有些物品例如军粮和泡面，在装备后当 Snake 得体力降到零时会自动启用，产生恢复效果。这个方法非常有效，特别是在难度等级高的游戏中，可以使玩家避免猝死。

重量的衡量方式是以公斤 “KG” 来计算的，一般来说不会有负荷过重的问题，因为物品普遍很轻。若玩家真的想以装备物品来超过Snake的负荷量，可能还真的要花一番功夫琢磨。另外，恢复物品不需要电力的供应。

“影响体力”和“影响气力/精神压力”的部分解析了该物品对Snake的恢复量。

表格最后的游戏难度栏里显示了在不同的难度模式下，Snake可以持有物品数量的最大上限。在最简单的模式中，物品持有量几乎是无限多的，然而在最难的模式下，玩家真的可以体会到何谓物以稀为贵。

Muna是一种生长在南美地区的罕见药草，当Snake装备时可以加快气力的恢复速度。因为它是永久性的物品所以玩家可以不用担心会用光。注射剂是另一项可以恢复气力的物品，不过由于使用过量后会有副作用，所以玩家在使用前需要多多考量。具体细节可以参考后面的特典第169页。

	类 型	KG*	对体力的影响	对气力/压力的影响	极易	易	普通	难	极难
CIGS（烟草）	永久性持有	0.1	装备时渐渐减少体力	装备时渐渐恢复气力	-	-	-	-	-
MUÑA（药草）	永久性持有	0.1	-	装备时提升气力的恢复速度	-	-	-	-	-
RATION（军粮）	消耗品	0.3	恢复75%的体力	恢复高达5%的气力	9,999	15	10	5	3
NOODLES（泡面）	消耗品	0.1	恢复100%的体力	在冰冷环境下恢复25%的气力，在爆热的环境下恢复50%	9,999	15	10	5	3
REGAIN（饮料）	消耗品	0.1	恢复100%的体力	在冰冷环境下恢复25%的气力，在爆热的环境下恢复50%	9,999	15	10	5	3
PENTAZEMIN（止痛药）	消耗品	0.1	-	预防狙击或瞄准时，手的颤抖	9,999	15	10	5	3
COMPRESS（敷布）	消耗品	0.1	-	装备时提升气力的恢复速度	9,999	15	10	5	3
SYRINGE（注射剂）	永久性持有	0.2	-	可一次性恢复全部的气力，不过由于使用过量后会有副作用，所以尽量避免使用，具体细节可以参考后面的特典第169页。	-	-	-	-	-

KG = 重量(公斤), 极易(Liquid Easy), 易*(Naked Normal), 普通*(Solid Normal), 难*(Big Boss Hard), 极难*(The Boss Extreme)

任务辅助物品

这些物品是玩家会在游戏中经常使用到的。

如同表格所列，只有Scan Plug在这些物品中属于消耗品，不过其实它并不会真的被用光，只是玩家需要在CQC模式下将其安置在敌人身上使之生效。所有其他的辅助物品都是装备时自动启用。

重量的衡量方式是以公斤 “KG” 来计算，不过也只有油罐滚筒值得以公斤来衡量的。

耗电量里显示了需要使用电力的物品。在每一大关的过场剧情中可以得到备用的电池，能够在游戏时增加电力的持续时间。具体如何得到备用电池请参考游戏功略。不过Snake只能装备一项辅助物品。

攻能/效果栏一目了然，如果玩家想要更加了解特殊物品的内容可以参照表格里所列出的相应页数，不过里面有严重的剧情透露。

	类 型	KG*	耗电量	物品功能/效果
IPOD®	永久性持有	0.1	✖	玩家可以在游戏中收集歌曲，有些歌曲有附加效果，具体请参照特典部分。
SOLID EYE	永久性持有	0.1	✔	持有雷达功能的视镜，可以显示战友与敌人的基本状况资料，并且有夜视镜和望远镜的功能。
CAMERA（照相机）	永久性持有	0.7	✔	可以在游戏中拍照，并会显示在照片簿里，具体请参照特典部分。
METAL GEAR MK. II/III	永久性持有	0.1	✔	遥控操作的可动机械，可以收集物品，电击敌人，勘察地区环境。
CARDBOARD BOX（硬纸箱）	永久性持有	0.6	✖	MGS系列中的代表性物品，可以躲在其中避过敌人的眼目。
DRUM CAN（油罐滚筒）	永久性持有	9.0	✖	可以称为硬纸箱的升级版，大到 Snake 可以站在其中，Snake 不仅可以躲在其中行走，更可以在其中翻滚冲撞敌人，不过这可能会导致Snake头晕呕吐。
SIGNAL INTERCEPTOR（无线电监讯器）	永久性持有	0.5	✖	可以窃听PMC的无线电通话，只在特定任务中有效，请参考攻略74页。
SCAN PLUG（注射型发讯器）	消耗品	0.3	✖	当注射到敌人身上后，可以在地图上进行追踪，有关此物品的详情请参考特典168页。
BANDANA（无限头带）	永久性持有	0.1	✖	装备时使用的武器弹药变成无限量，具体请参照特典168页.
STEALTH（光学迷彩）	永久性持有	2.5	✖	使Snake变成透明，敌人以肉眼无法看到，具体请参照特典168页.

迷　彩

应该已经不需要再次强调迷彩在MGS4里的重要性了吧？总的来讲，善于利用迷彩的隐藏，灵活的配合隐蔽的行动策略，会比鲁莽的横冲直撞更能使玩家顺利通关。这个部分将会解析如何在使用系统的自动变色迷彩之外，灵活的运用自定义迷彩功能.

军用背心

这些背心可以在迷彩选项菜单下更换，它们对Snake的迷彩隐藏效果有小小的帮助，玩家可以自行配合与Snake穿着相近颜色的背心。游戏一开始时就已经有5种颜色的背心了，在游戏通关后又会得到5件不同颜色的背心。

章鱼（变色）迷彩手动模式

玩家可以通过选择手动迷彩模式来自行更改迷彩图案。与自动模式不同的是，自动模式时Snake需要保持在匍匐或靠墙的状态几秒钟才能使迷彩效果更新。而手动模式可以依据玩家的随时更改而立刻生效。不过每次当Snake到达一个新的场景时就需要手动更换迷彩图案是很麻烦的，尤其是在有很多颜色背景交错的地段。

虽然游戏刚开始时玩家能够手动选择的迷彩非常有限，不过玩家可以通过开启自动迷彩模式在游戏的进行中收集新的图案， 以便以后手动更改。只要玩家不厌其烦的出入主画面菜单，收集注册不同的特殊图案（例如在Act2南美树林里寻找Naomi时所碰到的手印图案），这种行为也会带给某些玩家乐趣。

军用背心



名称：Khaki （黄褐）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Green （绿）

地点/入手条件：游戏通关一次



名称：Olive Drab （草绿）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Blue （蓝）

地点/入手条件：游戏通关一次



名称：Black（黑）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有

名称：Red （红）

地点/入手条件：游戏通关一次



名称：Grey （灰）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Orange （桔黄）

地点/入手条件：游戏通关一次



名称：Navy Blue （海军蓝）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Tan （棕褐）

地点/入手条件：游戏通关一次

章鱼（变色）迷彩手动模式



名称：Sneaking Suit （潜行装）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Olive Drab （虎皮纹）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Tigerstripe （虎皮纹）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Woodland （木纹）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：3-Colour Desert （沙漠三色）

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Marpat Urban

地点/入手条件：游戏开始时既可拥有



名称：Corpse Camo （尸身迷彩）

地点/入手条件：秘密武器，详见162页



名称：Facecamo
(颜面迷彩)

地点/入手条件：
在Act 2 南美(South America)
打倒狂笑章鱼(Laughing Octopus)



名称：Laughing Beauty
(狂笑美女)

地点/入手条件：
以非杀伤性方式打败美女形态
的狂笑章鱼(laughing Octopus)



名称：Otacon

地点/入手条件：
在飞机里的过场剧情中使用
Mk.II 碰撞 Otacon



名称：Young
(年轻的Snake)

地点/入手条件：
东欧地区(Eastern Europe)
开始时既有



名称：Raging Beauty
(暴怒美女)

地点/入手条件：
以非杀伤性方式打败美女形态
的暴怒乌鸦(Raging Raven)



名称：Raiden A
(雷电A)

地点/入手条件：
在飞机里的过场剧情中使用
Mk.II 碰撞 Sunny



名称：Youtg with Bandana
(年轻绑头带的Snake)

地点/入手条件：
东欧地区(Eastern Europe)
开始时既有



名称：Crying Beauty
(哀嚎美女)

地点/入手条件：
以非杀伤性方式打败美女形态
的哀嚎孤狼(Crying Wolf)



名称：Raiden B
(雷电B)

地点/入手条件：
在飞机里的过场剧情中使用
Mk.II 碰撞 Naomi



名称：MGS1
(PS里的一代Snake)

地点/入手条件：
摩西影子岛(Shadow Moses)
开始时既有



名称：Screaming Beauty
(尖叫美女)

地点/入手条件：
以非杀伤性方式打败美女形态
的尖叫螳螂(Screaming Mantis)



名称：Drebin
(武器商人)

地点/入手条件：
持有60种以上的武器



名称：Campbell
(大佐)

入手条件：
在飞机里的过场剧情中使用
Mk.II 碰撞 Campbell



名称：Big Boss

地点/入手条件：
得到Big Boss的徽章称号，
请参考特典



颜面迷彩

在 Act2 打倒 Laughing Octopus（狂笑章鱼）以后玩家便会得到颜面迷彩。可以在迷彩的选项里装备并且可以增加Snake的隐藏度高达10~15%。玩家也可以通过收集不同的颜面迷彩在游戏中为自己改变造型。如果玩家觉得Otacon是名真正的英雄，或是非常忠于*MGS1*游戏中的Snake原始造型，便可以将自己打扮成以上的形象进行游戏，甚至可以保持该造型出现在绝大多数的故事剧情里。

装 扮








名称：Civilian Disguise
(平民装扮)

地点/入手条件：
东欧地区(Eastern Europe)
开始时既有



名称：Suit
(西装)

地点/入手条件：
顺利通关一次后获得



名称：
Middle East Militia Disguise
(中东民兵军服)

地点/入手条件：
中东民兵安全基地内获得

装 扮

在此列出的装扮可以使Snake伪装自己，不过全部都不是必备物品，而且有两件服装非常难以获得。有几件是在特定区域才可以使用的，有两件是达成目标后获得的。在Act1和Act2的游戏功略中，有具体的介绍如何获得并使用民兵军服和反抗军服装。

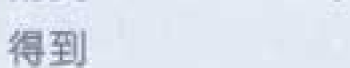


名称：Altair
(刺客信条)

地点/入手条件：
得到刺客信条的徽章称号，
请参考特典



名称：
South American Rebel Disguise
(南美反抗军服装)
地点/入手条件：
南美 Cove Valley 村落里
得到



DREBIN的武器商店

玩家在游戏的前期就会遇到Derbin，他是个神秘人物，而他的助手是一只包着尿片喝着可乐的猴子名叫“Little Gray （小灰）”。玩家可以通过他所经营的黑市交易买到各种的武器，弹药和物品。非常方便的是购买武器后可以即时领取，不需要等到送货上门，玩家只需通过暂停游戏在主菜单中选择武器商店，就可使用DP点数购买。



DREBIN的武器商店

武器商店的使用方法非常简单易懂，旁边表格里的武器排列与游戏中的排列是一样的，以便玩家对照。表格里还有列出武器的原始价格与减价时的价格。减价的价格只有在每周的周三和周日才能碰到。

以下的几点可以帮助玩家在浏览时理解商店的运作方式：

- 当玩家拾起，购买或解锁某把新武器，该武器就从商店里移除了。
- 当玩家得到新武器时，商店里会同时开始售卖该武器的弹药。
- 某些物品要在玩家达到某种程度的游戏进度或某些条件时，才会出现在商店里。具体信息可以在之后的特典中找到详解。不过某些特定物品是在玩家通关一次也后才会出现的。

DERBIN点数入门

俗称 DP 点数，也相当于在游戏中的 “货币”，玩家可以通过消费 DP 点数购买武器或打开锁住的武器。玩家可以通过以下3种方法赚取DP点数。

1: 收集散落在战场上的武器。当玩家已经拥有某把武器后，再得到的同样武器会自动的卖给Derbin换取点数（同时拾起的子弹还是属于Snake)。
2: 摧毁无人驾驶的机械（不包括有人乘坐的装甲车辆)。
3: 达到特定的目标或挑战，具体内容在每章的游戏攻略里。

实际上，玩家的主要资源来自于战场上搜集的武器与隐藏物品。玩家也可以通过操作Mk. II去探索危险地带，使用Mk. II的隐形功能，可以成功的避过敌人的眼目，同时不会使Snake处在暴露行踪的危险下。有时甚至可以利用Mk. II到远处电击敌人并得到他们的武器，特别是某些持有贵重枪械的敌人。

	名 称	普通价格	特 价	首次出现场合
手枪	GSR	3,000	2,400	中东末期 (Middle East)
	Five Seven	6,000	4,800	南美初期 (South America)
	PMM	3,500	2,800	中东末期 (Middle East)
	PSS	5,000	4,000	中东末期 (Middle East)
	G18C	8,000	6,400	东欧初期 (Eastern Europe)
	Desert Eagle	20,000	16,000	南美初期 (South America)
冲锋枪	P90	5,000	4,000	南美初期 (South America)
	M10	3,000	2,400	中东末期 (Middle East)
	MP7	3,500	2,800	中东末期 (Middle East)
	Bizon	7,000	5,600	南美初期 (South America)
	MP5SD2	15,000	12,000	-
步枪	Mk. 17	3,500	2,800	中东末期 (Middle East)
	G3A3	4,000	3,200	南美初期 (South America)
	FAL Carbine	4,500	3,600	摩西影子岛初期 (Shadow Moses)
	AN94	5,000	4,000	东欧初期 (Eastern Europe)
	Tanegashima	1,000,000	800,000	中东末期 (Middle East)
	M14 EBR	9,000	7,200	中东末期 (Middle East)
	DSR-1	20,000	16,000	中东末期 (Middle East)
	SVD	18,000	14,400	南美初期 (South America)
	Mosin-Nagant	60,000	48,000	中东末期 (Middle East)
	M82A2	200,000	160,000	南美初期 (South America)
其他枪械	HK21E	6,000	4,800	南美初期 (South America)
	M60E4	10,000	8,000	南美初期 (South America)
	PKM	9,000	7,200	东欧初期 (Eastern Europe)
	Mk. 46 Mod 1	9,000	7,200	摩西影子岛初期 (Shadow Moses)
	Twin Barrel	25,000	20,000	东欧初期 (Eastern Europe)
	M870 Custom	30,000	24,000	中东末期 (Middle East)
	Saiga-12	40,000	32,000	南美初期 (South America)
	XM25	80,000	64,000	南美初期 (South America)
	RPG-7	60,000	48,000	中东末期 (Middle East)
	M72A3	40,000	32,000	南美初期 (South America)
	Javelin	150,000	120,000	南美初期 (South America)
	FIM-92A	100,000	80,000	东欧初期 (Eastern Europe)
爆炸物	Grenade	120	96	中东末期 (Middle East)
	Petro Bomb	100	80	中东末期 (Middle East)
	White Phosphorus Grenade	110	88	中东末期 (Middle East)
	Stun Grenade	120	96	中东末期 (Middle East)
	Smoke Grenade	100	80	中东末期 (Middle East)
	Smoke Grenade (Yellow)	-	-	从玩第二遍开始
	Smoke Grenade (Red)	-	-	从玩第二遍开始
	Smoke Grenade (Blue)	-	-	从玩第二遍开始
	Smoke Grenade (Green)	-	-	从玩第二遍开始
	Claymore	300	240	中东末期 (Middle East)
	Sleep Gas Mine	300	240	中东末期 (Middle East)
	C4	400	320	中东末期 (Middle East)
	Sleep Gas Satchel	400	320	中东末期 (Middle East)
其他	Playboy	200	160	中东末期 (Middle East)
	Emotion Mag	2,000	1,600	南美初期 (South America)
弹药	Anest. (.22)	30	24	中东末期 (Middle East)
	Anest. (7.62 mm)	40	32	-
	9 x 23 mm	50	40	-
	.45-70	100	80	-
	.45 ACP	20	16	中东后期 (Middle East)
	.50 AE	30	24	-
	.50 BMR	150	120	-
	4.6 x 30 mm	10	8	-

在某些特定的地点，无论玩家消灭掉多少敌人，敌人都会无限量增援。例如在Act1的市中心地段，到达 Advent Palace 之前的地区。玩家可以利用这些地点努力消灭大量的敌人来得到武器换取DP点数。不过在做这种大屠杀换取贵重武器的计划准备之前，需要提醒玩家的是，以相同类型的武器持续地大量卖出会使所换得的DP点数大幅度下降。

	名称	普通价格	特价	首次出现场合
弹药	5.45 x 39 mm	20	16	-
	5.56 x 45 mm	15	12	中东末期（Middle East）
	5.7 x 28 mm	30	24	-
	7.62 x 42 mm	30	24	-
	7.62 x 51 mm	30	24	-
	7.62 x 54R	40	32	-
	7.62 x 67 mm	50	40	东欧初期（Eastern Europe）
	9 x 18 mm	10	8	东欧末期（Eastern Europe）
	9 x 19 mm	25	20	-
	9 x 39 mm	40	32	-
	Rail Gun Ammo	200	160	摩西影子岛初期（Shadow Moses）
	Lead Ball	40	32	-
	12 Ga. (00 Buck)	50	40	-
	12 Ga. (Slug)	60	48	-
	12 Ga. (V.Ring)	50	40	-
	40 mm G. (GP30)	120	96	-
	40 mm (Grenade)	130	104	摩西影子岛初期（Shadow Moses）
	40 mm (WP Grenade)	120	96	摩西影子岛初期（Shadow Moses）
	40 mm (Stun Grenade)	130	104	摩西影子岛初期（Shadow Moses）
	40 mm (Smoke Grenade)	100	80	摩西影子岛初期（Shadow Moses）
	25 mm A.B.G.	150	120	-
	RPG-7 Ammo	250	200	-
	M72A3	200	160	-
	Javelin	350	280	-
	FIM-92A	300	240	-
改装部件	Masterkey	30,000	24,000	中东末期（Middle East）
	GP30	30,000	24,000	中东末期（Middle East）
	XM320	60,000	48,000	中东末期（Middle East）
	Suppressor (OP)(消音器)	200	160	中东末期（Middle East）
	Suppressor (Mk. 23)	200	160	-
	Suppressor (1911)	200	160	-
	Suppressor (P90)	200	160	-
	Suppressor (M10)	200	160	-
	Suppressor (M4)	200	160	中东末期（Middle East）
	Suppressor (M14)	200	160	-
	Dot Sight（红点瞄准）	20,000	16,000	中东末期（Middle East）
	Scope（瞄准镜）	35,000	28,000	中东末期（Middle East）
	Laser Sight（激光瞄准线）	30,000	24,000	中东末期（Middle East）
	Flash Light (H.G.)(闪光灯)	3,000	2,400	中东末期（Middle East）
	Flash Light (L.G.)	7,000	5,600	中东末期（Middle East）
	Fore Grip A	2,500	2,000	中东末期（Middle East）
	Fore Grip B	2,500	2,000	中东末期（Middle East）
道具	Scan Plug	-	-	10小时以上的 MGO 游戏时间
	Bandana	-	-	从玩第二遍开始
	Stealth	-	-	从玩第二遍开始

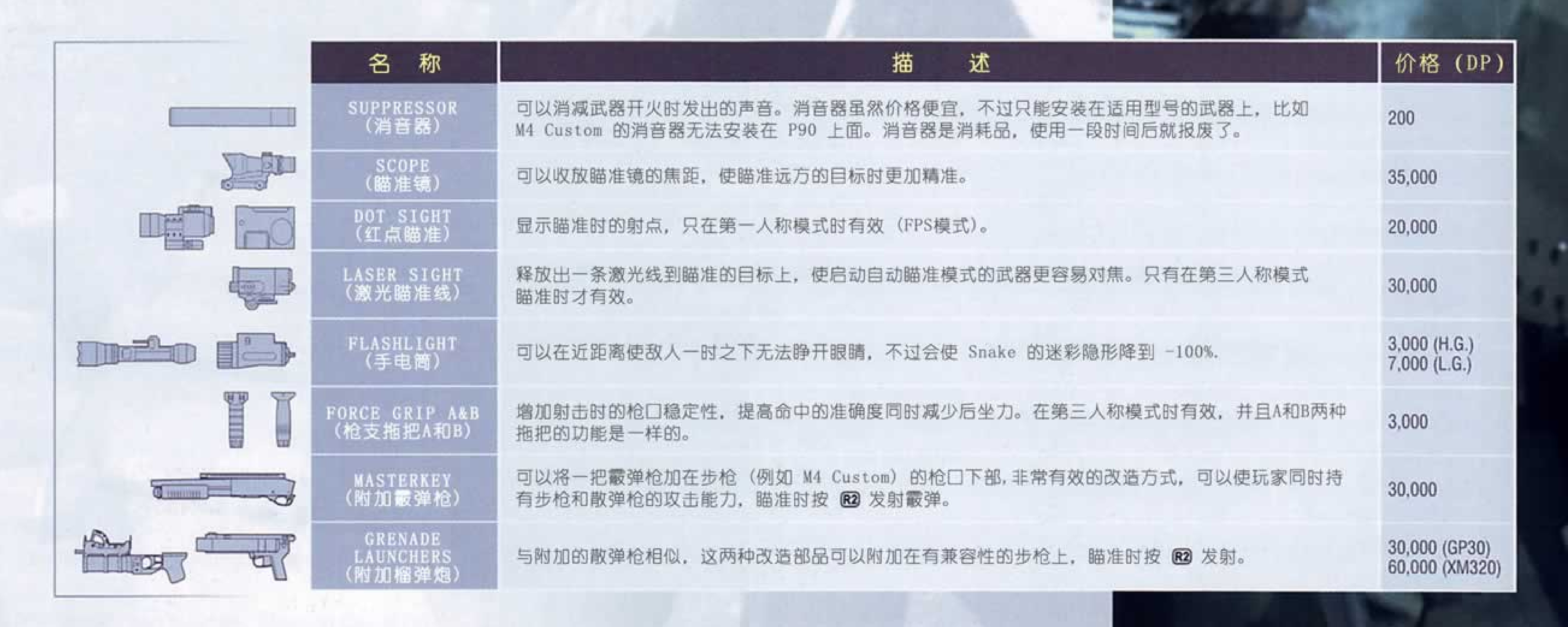


武　器
改　造　指　南

除了有惊人的大范围军用装备之外，*MGS4* 还有大量的升级及增强部件，可供玩家装配到特殊的武器上。

武器改造

武器改造可以使原始的武器增加功能，这些改造器具可以在武器商店购买，或在游戏中隐蔽的地方找到，甚至可以从士兵身上掉下的物品中得到。



名　称	描　　述	价格（DP）
SUPPRESSOR（消音器）	可以消减武器开火时发出的声音。消音器虽然价格便宜，不过只能安装在适用型号的武器上，比如 M4 Custom 的消音器无法安装在 P90 上面。消音器是消耗品，使用一段时间后就报废了。	200
SCOPE（瞄准镜）	可以收放瞄准镜的焦距，使瞄准远方的目标时更加精准。	35,000
DOT SIGHT（红点瞄准）	显示瞄准时的射点，只在第一人称模式时有效（FPS模式）。	20,000
LASER SIGHT（激光瞄准线）	释放出一条激光线到瞄准的目标上，使启动自动瞄准模式的武器更容易对焦。只有在第三人称模式瞄准时才有效。	30,000
FLASHLIGHT（手电筒）	可以在近距离使敌人一时之下无法睁开眼睛，不过会使 Snake 的迷彩隐形降到 -100%。	3,000 (H.G.) 7,000 (L.G.)
FORCE GRIP A&B（枪支拖把A和B）	增加射击时的枪口稳定性，提高命中的准确度同时减少后坐力。在第三人称模式时有效，并且A和B两种拖把的功能是一样的。	3,000
MASTERKEY（附加霰弹枪）	可以将一把霰弹枪加在步枪（例如 M4 Custom）的枪口下部，非常有效的改造方式，可以使玩家同时持有步枪和散弹枪的攻击能力，瞄准时按 R2 发射霰弹。	30,000
GRENADE LAUNCHERS（附加榴弹炮）	与附加的散弹枪相似，这两种改造部品可以附加在有兼容性的步枪上，瞄准时按 R2 发射。	30,000 (GP30) 60,000 (XM320)

改造兼容性

下列表格显示了所有可以改造的武器与改造部品的兼容性。不过每把枪的某一部分只能装备一种改造物品。比如在枪支的顶部可以安装红点瞄准或瞄准镜两种，然而一次只能安装一个，不能两个同时安装。

	手　枪						冲　锋　枪			步　　枪						其他武器			
	OPERATOR	GSR	FIVE SEVEN	G18C	MK. 23	1911 CUSTOM	P90	M10	MP7	AK 102	M4 CUSTOM	MK.17	AN94	XM8	M14EBR	M60E4	K.46 MOD 1	M870 CUSTOM	MGL-140
SUPPRESSOR（消音器）	▲				▲	▲	●	●			●				●				
SCOPE（瞄准镜）									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
DOT SIGHT（红点瞄准）									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
LASER SIGHT（激光瞄准线）							◀				◀	◀			◀	◀	◀		
FLASHLIGHT（手电筒）（H. G.）	▼	▼	▼	▼															
FLASHLIGHT（手电筒）（L. G.）							▶				▶	▶			▶	▶	▶		▶
FORCE GRIP A&B（枪支拖把）											▼	▼				▼	▼		▼
MASTERKEY（附加散弹枪）											▼								
GRENADE LAUNCHER (GP30)（附加榴弹炮）										▼			▼						
GRENADE LAUNCHER (XM320)（附加榴弹炮）											▼			▼					

▲ = 顶部　● = 枪口　▼ = 底部　◀ = 左侧　▶ = 右侧







敌人 与 战友

以下的表格显示出游戏中所有玩家肯能碰到的人物，并且按群体分类。由于游戏允许玩家自己决定所在立场，所以Snake可以与反抗军成为朋友，也可以成为敌人。

最后的行列显示出所有敌人的弱点，玩家可以参照游戏功略更详细的了解如何有效的击败敌人，特别是关主。

	名 称	弱 点
REBELS（反抗军）	Middle East Rebels	头部
	South America Rebels	头部
	Paradise Lost Army	头部
PMCS（私人雇佣军）	Haven Troopers	头部
	Praying Mantis (Middle East)	头部
	Pieuvre Armement (South America)	头部
	Powered Suit (South America)	头部
	Raven Sword (Eastern Europe)	头部
UNMANNED	Gekko	腿部，头部
	Dwarf Gekko	头部
METAL GEARS	Metal Gear REX	-
	Metal Gear RAY	-
BOSSES（关主）	Crying Wolf	头部
	Screaming Mantis	玩偶
	Laughing Octopus	头部
	Raging Raven	头部
	Vamp	CQC (Syringe)
	Liquid	-